VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
June 15.1998 No.224

GAMEST



平成10年6月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第15号通巻224号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

スクープ
ストリートファイターゼロスリー
SF ZERO3
ソウルキャリバー

シューティングゲーム 特集
STG時代ふたたび到来!!
エスプレイド／ガーディアンフォース／レイディアントシルバーガン

電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム

特別付録 電脳戦機バーチャロン 武装マニュアル

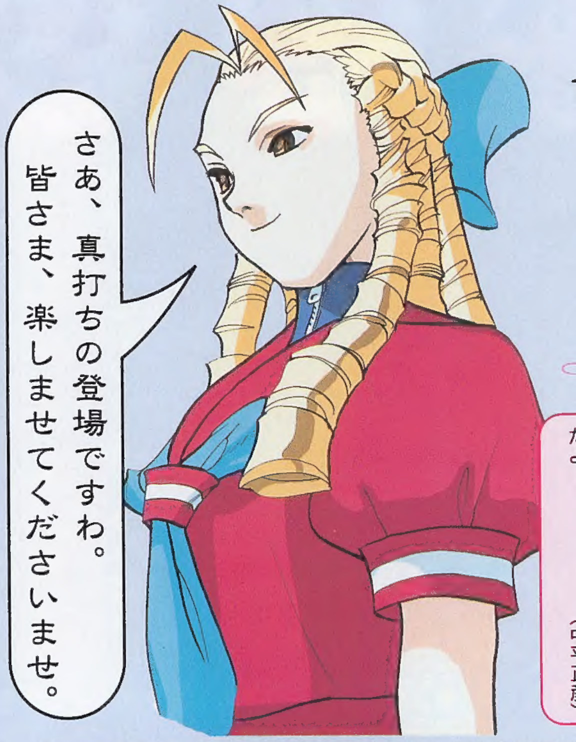
1998
5.30/6.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen


まもなく真相が明かされる・・・
サイキックフォース
2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
©TAITO CORP. 1997
COMING SOON...
ZUNTATA RECORDS 新譜案内
完全限定
ZUNTATA RARE SELECTION
NEW TITLE
MAY.21.RELEASE
RECORDS
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3
S'WORK'S
SHU
「完全限定版」第3弾!
"音"職人の結晶、至宝の1枚!!
ダイレクト録音された"SHU"(ZUNTATA)サウンドを、
今、ここに完全プレス!「ランディングギア」「ガメラ2000」を
手掛けた"SHU"の過去7年間のSOUND WORKによる
BEST音源群が集結。ジャケットにシリアルナンバーを印字。
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3
"S'WORK'S" by SHU
ZTTL-0021 ¥2,550(税込)
ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

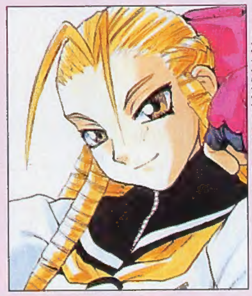

TAITO
奴等が、来る
あれから2年、第2次超能力大戦勃発の噂が！サイキッカーの敵は、本当にサイキッカーなのか？
電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
MAX 245km/h
今度は新幹線。
“新幹線こまち”での高速運転や特急ならではの
“通過駅”の爽快感をたっぷり満喫！
また、釜飯で有名な横川駅での
EF63連結を再現!!
株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
©TAITO CORP. 1997

さくらのライバル登場!

その名も…、神月（かんづき）かりん



以前コミックゲーメストで好評連載していた『さくらがんばる！』。さくらを主人公にした、ストZERO2外伝ともいえるこの作品に登場した、オリジナルキャラクターの〝かりんお嬢様〟が、なんとゲーム本編に参戦！さくらを「特別な庶民」呼ばわりするキリマンジャロ並みの高い気性や、合計100段8級といわれる腕を持つ、あらゆる格闘技を組み込んだ連携技は果たして実現するのか！そして声優はいったい誰なのか？



◀これが先生のかりんだ

先生からのコメント

読者の皆様こんにちは、コミック好評（なのか?）連載中の中平です。

このたび『さくらがんばる！』でのサブキャラ『神月かりん』がカプコンさんの新作『ZERO3』に登場させてもらえるってことで、感動もんです。

『かりん』というキャラクターは主人公『さくら』が普通の〜という扱いだったので、対照的に『お金持ち』というマンガの黄金パターンで考えたキャラクターです。

ゲームの中でどう動き、どう喋るのか?今からすごく楽しみなんで、スタッフの皆様がんばってください。

単行本を読み返せば楽しさ倍増だよ。

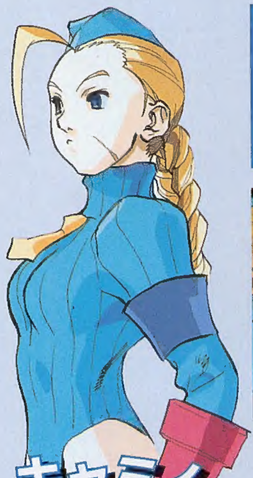
（中平正彦）



知らない人は、コレを読め!『さくらがんばる!』

私、女子高生ファイター春日野さくらの大活躍はもちろん、かりんお嬢様の原典、コミックス『さくらがんばる！』は全2巻で好評発売中だよ。皆、よろしくね♡

いま蘇る伝説のストリートファイター



キャミィ





バルログ



E（エドモンド）・本田



ブランカ

そして伝説は顕現する…

熱血最強次号予告

新たに加わる2人のNEWファイター その正体は?

そして…



謎の新システム、IZM（イズム）システムとは?


いよいよ発動!
ストリートファイターZERO3
さらなるZERO(原点)への
闘いの火蓋は
この夏
切って落とされる!!
©CAPCOM CO., LTD. 1998
ALL RIGHTS RESERVED.
STREET FIGHTER ZERO 3™
リュウ
最強の
親友(とも)と…
ケン
豪鬼
いつか見た
あの人と…
さくら
アドン
ライバルと…
極められし拳と…
サガット
そして…かつて拳を交えた彼らと、再び拳で熱く語らおう!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM オラトリオ・タングラム



担当：キャサ夫

人気はあるけど、どうも操作感覚が取っ付きづらい…という初心者の問題点。それを克服するために前号から始まったこのコーナー。結構みなさんのお役に立てればと思っての記事連載です。「いらん!」と思われるかたはオラタンチームまでご一報を…。さて、前号はまず〝キャラクターを自由に動かそう〟というのが課題で話が進んだけど、どうでした?理解できましたか。今回のこのコーナーは、一応前回からの続き。今回のみなさんの課題は〝弾を避ける・攻撃する〟です。

弾を避けて攻撃!?なんて簡単に思っているでしょうが、この行動は意外に難しいんですよ。では、その理論、また知識を理解してもらうためにまた今回も始まります。

避けて撃つべし!! バーチャルパイロット養成講座

敵弾を避けつつ攻撃。この行動、簡単そうで難しい。それを皆さんに理解してもらいます。

弾を避ける方法は相手の行動（通常、ダッシュ（8方向）、空中ダッシュ）、攻撃の種類によって様々だ。キャラクターをより自由に動かせるようになったオラタン。今回、このすべての攻撃を避ける方法を述べるには、ちょっとページが足りないので、必要最低限を紹介していこう。



パイロット名〝DS－1〟も上達の嬉しさを隠しきれない。

ダッシュ攻撃回避法

バーチャロンで最初のうちよくくらう厳しい攻撃は、特に前ダッシュ攻撃が挙がる。前ダッシュ攻撃は全キャラクターを通して威力があり、くらいやすい嫌な攻撃。まずこの攻撃を避けることだけを考えた対処法は…。

●ジャンプ

これが一番セオリー通りの避け方になる。オラタンではジャンプ後、空中ダッシュができるので、相手キャラに対処した判断…攻撃またはキャンセルを使っていくといいだろう。

●横ダッシュ→連続前ダッシュ

自分に対して真っ直ぐ前ダッシュで近付いてきた場合は、その進入角度に対し90度で横ダッシュを行動。この動きでまず相手から離れる動作を取る。次にレバーをニュートラルに戻し即レバーを入力。

この動作を行うことによって一応敵の弾を回避することが可能。しかし、相手キャラで前ダッシュ攻撃の性能が異なり、ダッシュ回避の仕方、タイミングも多少異なってくるので注意。

前ダッシュ攻撃をダッシュで回避するには、それなりの練習が必要だということを認識しておこう。

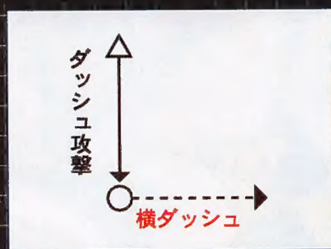


前ダッシュ攻撃をくらってゲージ半分が…。すげ～嫌!

ダッシュ攻撃を克服 ダッシュで避ける!



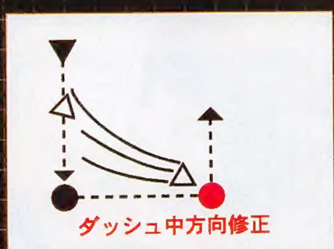
硬直を狙われ、前ダッシュ攻撃で接近。でも、若干遅い…。



相手に対して横ダッシュでとりあえず回避計画。



やはり攻撃をしてきた。が、ダッシュ中で方向を前に再修正。



レバーをニュートラルに一度戻すのが絶対条件。それから入力。

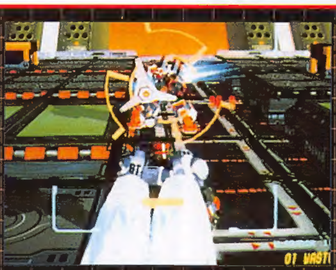


攻撃回避成功。今度はこちらの攻撃だ!

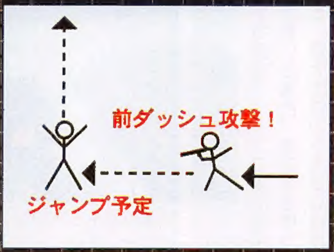


相手の攻撃を回避確認したら攻撃。自動旋回で相手をロックだ!

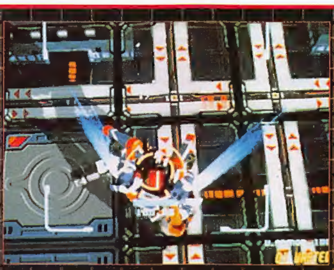
ダッシュ攻撃を克服 ジャンプで避ける！



わりと近距離で前ダッシュをしてきたら…。



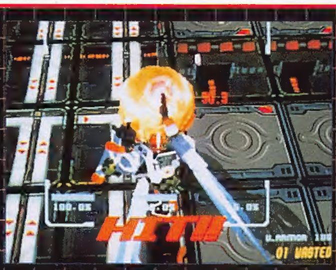
この場合はジャンプが理想の選択になる。



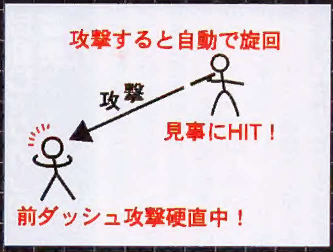
ジャンプで攻撃はすべて回避可能！（相手の距離が重要）



攻撃は外れ、後ろに…。この後が大チャンス！



空中で攻撃！これもまた自動旋回するので、重要事項だ。



ダッシュ攻撃の硬直中に攻撃がヒットする。

通常弾"特殊攻撃"回避法

中間距離、また遠距離での攻防。こういった場面でも避けるのが難しい敵の攻撃がある。通常ライトウェポンは距離が遠いとアーマーの有無によって跳ね返すことが可能だし、たとえくらったとしてもダメージは少ない。

問題は特殊攻撃だ。特にターボショット、センターウェポンによる攻撃があがるのだが、これらの攻撃の性質には追尾性能が高いもの、弾速が早いもの・遅いものなどがあり、もちろんくらえば大ダメージを負う。

例えを挙げるとフェイーイェンのハートビーム（特にハイパー化時）やエンジェランの双龍、これらの攻撃は遠距離であっても避け方次第ではくらってしまう攻撃だ。

では、そんな攻撃をどう避ければいいのかを納得させましょう。

簡単に説明するとダッシュで避けることになるのだが、後ろはもちろんのこと、横ダッシュも控え、できれば"斜め前方向にダッシュ"して避ける。では、なぜ斜め前ダッシュなのかを説明しよう。

追尾性能の高い攻撃は距離が遠ければ遠いほど、その移動範囲（追尾）は大きくなる。この攻撃の弾速が遅ければ遅いほど、もちろんのことながらその移動範囲も大きくなる。だから、横ダッシュで弾を避ける場合はその弾の移動範囲よりも大きく動かなくてはいけないことになる。

つまり、遠距離で追尾性能の高い攻撃を避けるには、弾に対して垂直に移動する横ダッシュ、これを使う場合その飛んでくる弾のスピードよりも早く動き、追尾範囲を上回らなければ横に避けることができないということになる。

そこで斜め前ダッシュが挙がってくるのだ。

先程の説明で距離が遠いと追尾範囲が広くなるということは、相手と近ければその範囲は狭まる。つまりだ、横を含む斜め前ダッシュで相手との距離を詰め、追尾範囲外に逃れやすくするのだ。

が、この理論はあくまでも単純に、しかもなにも条件が含まれていない場合の話。フィールド上を自由にキャラを動かせるバーチャロンでは、そうも簡単にいかないと思ってもらいたい。

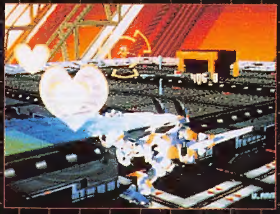
相手が弾を撃った方向と自分の位置関係…、自分のキャラクターの可動性能にスピード…。条件は無数にある。だから今回説明した物事は参考までに頭に入れておく内容だ。

それでも説明だけじゃ理解しづらいと思う読者は図のほうを参考にしてくれ。

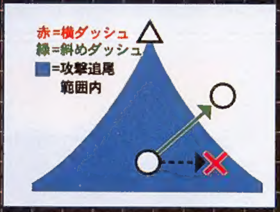
"特殊追尾弾" 相手との位置関係による避け方



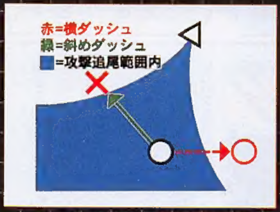
真正面からハートビーム！横ダッシュだと当たりそう…。



相手との位置関係によっては横ダッシュでも回避可能。



真正面からの攻撃は極力引き付けて斜めダッシュするのが理想。



理想は攻撃する瞬間の相手を見ること。これでだいぶ差が出る。

ダッシュ攻撃のリスクとは？

今回の課題は"弾を避ける・攻撃する"だったが、この内容…弾を避けることができるということは、相手のスキを突くことができるということであり、ダッシュで弾を避けた場合はそのまま攻撃トリガーを引けば画面に相手がいなくても自動で旋回し、相手に攻撃することができ、見事にショットがヒットする。つまり、避ける行動と攻撃という行動は一体となり、弾を避けるだけを考えてもいいわけだ。

さらにそれを逆手に取った説明をすると、ダッシュ攻撃はスキ（硬直）を狙われるというリスクが付きまとう。横ダッシュは敵に対し並行移動するので論外、主力となる前ダッシュ、斜めダッシュでも狙うことは可能になる。

例えを言うとダッシュ攻撃にライデンレーザーを狙ったり、ダッシュ攻撃硬直中を斬る（近接攻撃）など、ある意味ダッシュという行動そのものがゲーム展開に関係していると言っても過言ではないだろう。

あらためて考えると、バーチャロンの攻撃というものはすべて"後出し有利"という結論が出るのだ。これはバーチャロン／オラタンでも同様。だが、この結論が分かっていてもどうしようもできないときがある。そこがこのゲームの面白さでもあるわけだ。

まだまだ空中ダッシュやキャンセル事項など、覚えることは腐るほどある。これらの問題、知識をすべて理解できたときは真のバーチャルパイロットになっているだろう。



バーチャロンでは無視することのできない第2の戦闘フィールド、空中。オラトリオタングラムでは空中でできる行動も大幅に選択肢が増えている。また、ジャンプ自体にいくつかの変更点もあり、これまでの常識が通用しなくなっている部分もある。

大空を制するための 新・空中機動操作

担当：ギィ

ジャンプに2段ジャンプ、空中ダッシュ。空中戦を制する上で重要な新システムを紹介。

自動ロックオンの変更

相手を見失った場合、ジャンプで相手方向を向くという方法は相変わらず有効。

しかし、注意しておきたいのが、ジャンプの上昇中とジャンプ攻撃中、ジャンプ攻撃後と、ずっと自動的に相手方向を追いかけ、ロックオンし続けていた前作と異なり、オラタンでは、相手方向を向くのは「ジャンプした瞬間」だけになったのだ。



ジャンプした瞬間は自動で相手方向を向くが、



ジャンプ攻撃は相手方向を向いてくれない。マーカーに注目。

つまり、ジャンプ後に相手が動いた場合、旋回等を使って、自力でロックオンしなければいけなくなっているのだ。

これによって、相手のダッシュ攻撃をジャンプでかわし、その硬直をジャンプ攻撃で狙う、という戦法が使いにくくなっている。

そのかわり、ジャンプ中はマーカーが8方向表示になるのでこれを目安に相手を捕捉しよう。

相手方向を向くためにジャンプキャンセル、という行動は相変わらず効果的に使える。

2段ジャンプ

ジャンプの上昇中にレバーをニュートラルに戻した後、もう一度ジャンプ入力をすることでさらに高いジャンプが可能になった。

ここからのジャンプキャンセルやジャンプ攻撃（ターボショット含む）、空中ダッシュも可能だ。

相手を捕捉しやすくなる分、



これが通常のジャンプの頂点で、



これが2段ジャンプ。相手との位置関係をつかみやすい。

滞空時間が長くなるため、下降中や着地を狙われやすくもなる。

障害物の陰に隠れた相手をねらい撃つなど、特殊な状況で役に立ちそうだ。

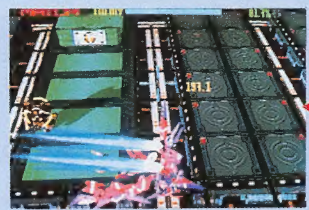
空中ダッシュ

空中でも地上と同様に、レバー＋ターボボタンで8方向にダッシュが可能になった。

ジャンプの上昇中であればいつでも空中ダッシュに移行できるので、ジャンプ直後の超低空ダッシュや逆に高高度での空中ダッシュも可能だ。



すぐさま攻撃に移れる超低空のダッシュから、

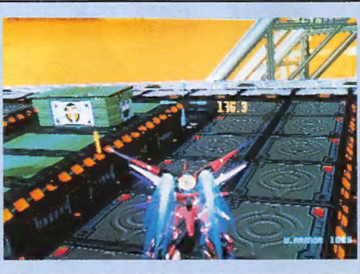


2段ジャンプからの超高高度ダッシュまで。

ただし、空中前ダッシュのみは、ある一定高度以下からでないと出せないので注意。

ここからの空中ダッシュ攻撃も可能。ちゃんと相手方向に向いて攻撃してくれる。

前述したように、オラタンでは通常のジャンプ攻撃が自動的に相手方向を向かなくなったので、これは意外と重要なポイントだ。



ジャンプ後、相手を見失っても、



ダッシュ攻撃なら相手方向を向いてくれる。

やはり地上と同様、ダッシュ方向によって攻撃方法が違う場合が多く、機体によっては専用攻撃があったり、2回攻撃が可能だったりもするのだ。

ダッシュキャンセルも地上と全く同様に、ターボボタンを押すだけで可能。この後はジャンプ上昇中と同じ扱いなので両レバーを内側に倒しておけば、すぐさまジャンプキャンセルすることもできる（2段ジャンプ後は不可）。

当然、方向転換も地上ダッシュと同様に、レバーニュートラル後にいずれかの方向で可能。条件等も地上ダッシュと同様だ（前号参照）。

ただし、地上ダッシュと異なる点もあり、スライディングダッシュ等は出せない。



2回攻撃できる上、攻撃方法も変わるサイファーの空中ダッシュ。

急降下と減速

ジャンプ攻撃の後やジャンプキャンセルをしなかった場合など、これまでなら常に一定速度で降下するだけだったが、オラタンではこの降下速度をある程度コントロールすることが可能になっているのだ。

やり方は簡単。ジャンプの降下中に両レバーを内側に倒すと降下の速度が上がり、逆にレバーを開くと一瞬、降下速度が遅くなる。

もちろんジャンプ攻撃後や空中ダッシュ攻撃後も性質がやや異なるが、可能。

これらを駆使すれば降下や着地の隙を狙われにくくなるぞ。

近接攻撃をマスターしよう

担当：がっちん

近接状態

遠距離とは別世界の接近戦。

今回も前回に引き続き、近接攻撃について見ていこう。主な内容は、しゃがみ近接とジャンプ近接になる。

近接状態あれこれ

さて、本題に入る前に、ちょっとだけ基本をおさらいしてみよう。

まずガード。これは前作以上に重要度が増したので、あえて触れておこう。やり方は知っての通り、2本のレバーを内側に倒す。基本的にはダブルロックオン状態などの近距離にならないと入力してもガードすることはできない。



今回のガードは重要な行動のひとつ。

では、なぜ重要になったかというと、相手の近接攻撃をジャンプでかわしにくくなったためである。前作ではジャンプを頻繁に行っていればそうそう斬られることはなかった。ただし、今回のオラタンでは明らかに空中に浮いていても斬られやすくなっている。このあたりは、状況判断が難しくなったと言えよう。

しゃがみ近接

通常の近接攻撃とは違う、しゃがみ近接攻撃もある。その名の通り、しゃがみながら近接攻撃を出すものだが、これぞまさしく相手のガードを無効化させるガード不能攻撃である。



相手のガードを無効化するしゃがみ近接攻撃。

これなら、ガードだけでは安心できないプレッシャーを相手に与えることができるのでメリットは大きい。まあ、機体にもよるが、振りがやや大きいのがデメリットにもなっている。

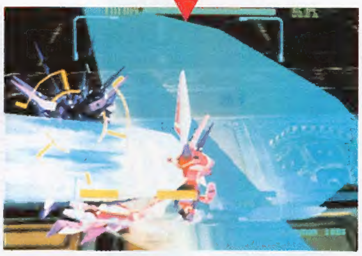
また、相手の通常の近接攻撃が横振りであれば、低い姿勢でかわすこともあるので、ますますその重要度は高いと言えるだろう。よって、タイミング次第ではあるが、相手の攻撃をかわしつつダメージを与えることができる。ひとつの理想的な使い方だ。

さらに、トリガーは両方同時押しを含めた左と右の3種類のしゃがみ近接攻撃がある。よって、大差はないにしても各機体で振りの素早い、使いやすいしゃがみ近接をひとつ知っておいたほうがいい。

なお、攻撃判定が出る前であれば、ダッシュとジャンプなどでキャンセルすることが可能。



攻撃判定が出る前であれば…、



キャンセルすることができる。

しゃがみ近接



ジャンプ近接

ジャンプ近接攻撃はオラタンから加わった新要素。まっすぐ上にジャンプをして、そのまま相手の頭上から攻撃を試みる。

いちおうガードすることは可能だが、ジャンプ状態で相手のガードが解けてしまうため、ガードする側はもう一度ガードを入力しなければならない。だが、そのとき相手から見ると単なるジャンプにしか見えないので、なかなかガードを再入力できないのが実情。

ただ、まったくと言っていいほどホーミング性能はなく、相手が移動してしまうと空振りに終わる。このあたりを注意して使っていきたい。

主な使いどころとしては、こちらの近接攻撃をジャンプでかわそうとする相手に有効。相手が空中にいてもジャンプ近接でたたき斬ってくれる。



高く跳び上がりつつ…、



上から攻撃。一刀両断って感じ。

ジャンプ近接攻撃



いよいよ登場！ STREET FIGHTER EX2





皆の期待を限界にためて、いよいよ登場のEX2。今回は、知っておくと初プレイでも楽しく遊べるものをピックアップして紹介しよう。

開催前の下準備 コンボゲージを絡めたシステム大特集

担当：借金

EX2を盛り上げるシステム

EXplusから加わったシステムに、コンボゲージボーナスというものが存在する。スーパーコンボやガードブレイクといった、コンボゲージを必要とする技が多いEX2においては重要なシステムである。

実際にコンボゲージを用いるシステムは、スーパーキャンセル、ガードブレイク、キャンセルブレイク、エキストラキャンセル（エクセル）といったところ。このすべてを実戦で使いこなすわけだから必要な情報量も決して少なくない。今回は、コンボゲージボーナスとゲージを使う行動を必要最低限でまとめてみた。EX2から始めようと思う読者もゆっくりと吸収してほしい。

コンボゲージボーナス

コンボゲージボーナスは、ファーストアタック、リバーサル、テックヒットの3つが用意されているが、この3つを説明する前に、コンボゲージについて少し解説を加えておこう。

コンボゲージというのはスーパーコンボやガードブレイクといった攻撃を仕掛けるときに必要なゲージのこと。

主に必殺技を出したり通常技を相手に当てることでコンボゲージにポイントを加算させていくことができる。

コンボゲージの全体量は、150が最高値。コンボゲージは最大でレベル3ということなので、1ゲージ当たりは50。最低50ポイントのコンボゲージを溜めれば、とりあえずゲージを1回使用することができるというわけだ。

コンボゲージの溜まり方は、必殺技を出したときには平均3ポイント。必殺技を当てたときはその技によって異なる。そして通常技を当てた場合は、ガード時とヒット時でポイントが異なるので下の表を参考にしてほしい。また、自分が攻撃したときだけでなくガードorダメージ中もコンボゲージは溜まる。しかし、これだけだといずれにせよコンボゲージを溜める点においてはやや力不足である。そこで登場するのがコンボゲージボーナスというわけだ。

コンボゲージボーナスというのはリバーサルや投げ抜けといった、プレイ中に生じる行動の一部に設定されているボーナスのこと。これらの行動をしたとき、特別に一定量のコンボゲージが供給されるというわけだ。このコンボゲージボーナスをうまく取得することで、コンボゲージを多く必要とするシステムを多く使用していくことができる。

通常技は最低ガードさせれば溜まるぞ表

	ガード	ヒット
小攻撃	1ポイント	1ポイント
中攻撃	2ポイント	5ポイント
大攻撃	4ポイント	8ポイント

これがゲージを溜める3要素

■ファーストアタック

コンボゲージのない状態から始まるラウンド開始は特に重要。増加量は25と多く、これは、しゃがみ中キックでファーストアタックを取れば、ジャンプ強P→しゃがみ中P→しゃがみ中K→必殺技ヒットで1ゲージ溜まる計算になる。小さいようで、この差はあなどれない。



ラウンド開始時は、最も集中力のいる場面の一つ。

■リバーサル

相手の攻撃をガードした後やヒットした後の復帰、起き上がりやダメージ着地直後といった状態から必殺技、スーパーコンボ、ガードブレイクのいずれかで隙なく復帰した場合には、リバーサルボーナスが加算される。中にはバク転でリバーサルをゲットできるキャラもいる。



相手の攻撃をガードした後も、狙い目。

■テックヒット

通常投げでつかまれた時に同時に投げを入力すると投げ抜けになる。成功するとテックヒットボーナスが加算。投げ抜けの有効フレームは4フレーム以内に入力が成立していれば投げ抜けることができるが、攻撃の硬直中（いわゆる隙）に投げをくらった場合は投げ抜けることができない。



しゃがみガード方向でも、中以上ならテックヒットになる。

スーパーキャンセル

スーパーキャンセルとは、レバー入れ攻撃や必殺技といった、本来キャンセルをかけることができないものに、キャンセルをかけて追撃してしまう攻撃システムのことである。スーパーキャンセルが使える条件はゲージがあることと攻撃がスカってないこと。つまり、空キャンセルでは使うことができないが、攻撃を最低ガードさせることができればスーパーコンボに連携させることができる。用途は連続技としてだけでなく、本来存在するはずの硬直をなくすといった、フォローにも使用できるというわけだ。フォローに使う場合は、ガードさせている間いつでもスーパーキャンセルを使えるので、連続ガードで安全に戻ることも、遅らせて手を出させて攻撃なんてこともできる。うまく活用していこう。

■スーパーキャンセルの性質

スーパーキャンセルはスーパーコンボからスーパーコンボへとつなげていくこともできる夢のシステムだが、同じスーパーコンボのキャンセルはかからない。つまり、真空波動拳→真空波動拳や真空竜巻旋風脚→空中真空竜巻旋風脚といった連続技は×。

また、レバー入れ攻撃の中でも、しゃがみガードを崩す中段判定のものやシャロンの➡+中Kなど一部のレバー入れ攻撃のみスーパーキャンセルを受け付けていない。


ガードさせればいつでもキャンセル可能。



わざと遅らせて反撃を誘うこともお手のものってわけだ。

ガードブレイク

ガードブレイクは相手のガードを崩し、一気に気絶へと追いやるシステム。

入力は、1ゲージ以上溜まった状態でボタンを縦押し。これで発動させることができる。

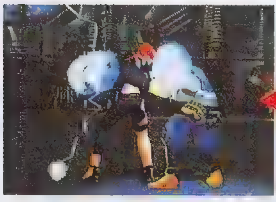
地上にいる相手に、ガードブレイクをヒットさせた場合は相手を気絶に追い込むことができる。この間に大ダメージを与えていけばいい。

ガードブレイクが空中にいる相手にヒットした場合は、相手を浮かせてしまう。地上の気絶に比べて損した感じだが、空中に浮かせた場合は、相手が着地するまでやられ判定を伴っているため追撃は可能。うまく拾える連続技を探してみよう。

相手がガードをしているなど、やられ状態になっていない場合には、ガードブレイクヒットで前述した気絶か空中に浮くことになるわけだが、ガードブレイクが連続技になった場合は、相手はダウンして終わってしまう。つまり、ガードブレイク→ガードブレイクなど、連続技としてガードブレイクを当ててもゲージを損するだけというわけだ。

必殺技からキャンセルして使うことはできないため、基本的には連携として用いる形になる。しかし、一部の小Pにはキャンセルがかかるため、キャラによってはキャンセルして使うこともできる。


一部の通常技からはキャンセルして使うこともできる。


キャンセルしているが硬直時間はガードブレイクのままですぜ。

キャンセルブレイク

ガードブレイクは、通常技（立ち小P）以外には一部のキャンセルをかけることができないため、連携として用いる必要がある。しかし、EX2の新システムであるキャンセルブレイクは、必殺技以上の攻撃であれば硬直をキャンセルしてガードブレイクを用いることができる。

キャンセルブレイクとは？

キャンセルブレイクとは、ガードブレイクを必殺技以上の攻撃にキャンセルをかけて行うシステム。ゲージがあれば必殺技以上の攻撃をガードさせた時に、ボタンを縦押しするだけで発動することができる。

キャンセルブレイクを使うためには、最低限こちらの必殺技やスーパーコンボをガードさせる必要があり、攻撃がスカるとキャンセルブレイクはかけられない。また、ガードさせてしまえばガード中どこでも使うことができるという点ではスーパーキャンセルと非常に似ている。

キャンセルブレイクの性質

キャンセルブレイクとガードブレイクの決定的な違いは、ヒットしたときの硬直時間にある。ガードブレイクがヒットしたときは、跳び込みからの連続技が狙えるほど相手の気絶時間は長く設定されている。それに対して、キャンセルブレイクがヒットしたときの硬直時間は極端に短い。

ガードブレイクやキャンセルブレイクをくらった場合、レバーの振りとボタン連打によって気絶時間を短縮させることができる（以下回復）。なので、キャンセルブレイクをくらってから回復をしない場合は跳び込みからの連続技も決まってしまうが、回復さえ心がければ跳び込みは確実にガードが間に合うわけだ。



ヒットしても諦めずに回復。これで跳び込みはガードできる。



キャンセルブレイク→スーパーキャンセルなら攻撃確定。

それ、ハマらない？発動時の硬直時間

必殺技以上の攻撃ならキャンセルブレイクを使うことができるため、見た目にハマりっぽい連携は存在する。しかし、これがキャンセルブレイクの狙い。キャンセルブレイク発動直後の相手の状況は、

●キャンセルブレイク発動と同時に、それ以前の攻撃によるガード硬直時間が無効化

つまり、キャンセルブレイクを発動すると、その瞬間から相手のガード硬直が解けるように設定されているのである。だから、キャンセルブレイクに反応することさえできれば回避するだけでなく、通常技で割り込むことも可能というわけだ。


真空波動拳の２段目とかでも残りの攻撃は無効化される。



そのため理論上、ハマりは存在しない。


つまり、読みと（赤い雷への）反応があれば回避可能。熱すぎる。

新システムを理解しよう！
エクセルって何だ？

EX2になって加わった新システムのエクセル（エクストラキャンセルの略）。ちょっと馴染みにくいこのシステムを簡単に解説しよう。

担当：番之字元帥

今回の新システム「エクセル」は、ひとことで言うと、一定時間、**通常技・必殺技を問わず、どんな技でもキャンセルできるようになる。**というシステムである。具体的に説明しよう。

発動から終了まで

まず、エクセルは、ゲージがレベル1以上あるときに、**強弱の違うパンチ・キックボタンの同時押しで発動する。**例えば、小キック＋中パンチや、中パンチ＋大キックなど、この条件を満たすものであれば、組み合わせは自由だ。



発動直後の写真。一瞬だがお互いの時間が停止する。

発動すると画面が暗転し、敵に攻撃が接触（ヒットでもガードでも可）している限りは、次の攻撃ボタンを押すと前の技がキャンセルされ、どんどん技が出せるようになる。

一定時間が経過すると、画面がもとにもどり、通常ルールの対戦にもどる。

エクセル中のルール

では次に、エクセル中のルールを説明しよう。

①一つの技から同じ技へとキャンセルできない

最も重要なルール。大パンチ→大パンチ→…という風に、同じ技ばかりを繰り返すことはできないようになっている。ただしこれは、エクセル中は1つの技につき1回しか使うことができないという意味ではない。間に別の技を挟めば、1つの技を何回でも使うことが可能だ。

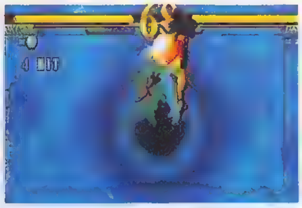
②通常技→レバー入れ技→必殺技は一方通行

一度通常技をキャンセルして必殺技につないでしまうと、今度は**必殺技から通常技へと戻ることはできない。**あとはひたすら必殺技キャンセル必殺技を繰り返すだけだ。

同様にして、レバー入力を必要とする通常技も、一度出してしまうと再び通常技に戻ることはできない（一部の例外は存在する）。

③空中通常技もキャンセル可

エクセル中は、空中でも複数回の攻撃が可能。意外と気がつきにくいので、念のため。



エクセル中は、空中の技もキャンセルできる。

知っておくと便利なこと

エクセル中のルールは、おおよそこんなところだが、知っておくと役に立つことがいくつかあるので紹介しよう。

●発動直後は無敵！

ボタンを押して画面が暗転した直後に、無敵時間が存在する。飛び道具を正面から抜けたりするのはやや苦しいが、相手の通常技をかわしたりする程度には十分な時間なので、活用しよう。

●連続では使用できない

エクセルが終了すると、通常ルールの対戦に戻るが、すぐにエクセルを連続使用することはできない。具体的には、プレイヤー名のところに出ている「EXCEL」表示が完全に消えるまで、再びエクセルは使用できないようになっているようだ。



この表示が消えるまで、再びエクセルは使用できない。

●ゲージの使用不可

エクセル中は、ガードブレイク・スーパーコンボともに使用できなくなっている。

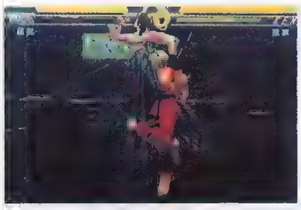
活用のヒント

さて、実際にエクセルを使ってみると、コンボ補正が大きく、思ったほどダメージが大きくないので、がっかりするかもしれない。そう、エクセルは、**威力の大きい連続技としての用途には向かないの**である。

しかし、ボタンのみで発動し、しかも無敵時間のあることの技が使えないはずがない。そこで、現在見込みのあるエクセルの使い方を紹介しよう。

①対・対空エクセル

まず思いつくのが、昇龍拳・サマーソルトといった絶対対空兵器をスカらせて反撃する用途。相手に跳び込んで、「しまった！」と思っても、あきらめずにエクセルを発動してみよう。かなりの確率で対空兵器をかわして反撃できるはずだ。


サマー・昇龍拳などをエクセルで回避して反撃。

②対空エクセル

もちろんその逆の発想として、相手の跳び込みをエクセルでかわして、着地に攻撃する手も有効。相手がまだ高い位置にいるうちにかわせば、着地前に通常技で撃墜してもいいし、低い位置でかわせば、相手の着地を投げてしまうのが実戦的だろう。相手は跳び蹴りのあと、さらに着地して攻撃しようとしているはずなので、かなりの確率で投げることができるはずだ。

③空対空エクセル

もしも自分の対空兵器が届かないようなところに相手が跳び込んできたら、こちらも昇りジャンプしてエクセルを発動してみるとよい。うまく相手の跳び攻撃にあわせることができれば、そのまま空中から連続攻撃を浴びせられる。

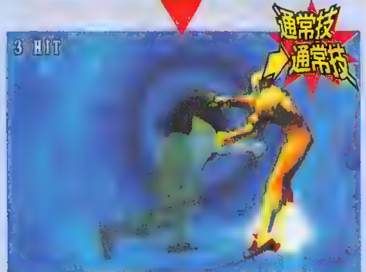


おっと、跳び蹴り出したね。じゃあエクセルでいただき！

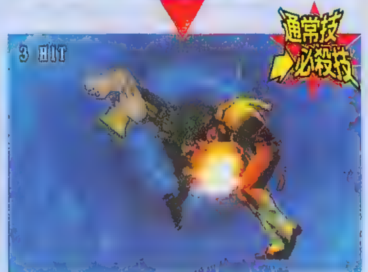
もちろん、ここに挙げたのは代表例にすぎない。スーパーコンボとはひと味違ったエクセルの使い方を、みんなで研究してみよう。

エクセルってこんな感じ


強弱の違うパンチ・キックの縦押しでエクセルは発動する。



通常技→通常技へとキャンセルできるのはもちろん、



あらゆる通常技からあらゆる必殺技へとキャンセルが可能。



しかも、必殺技から必殺技へもキャンセルできてしまうのだ。



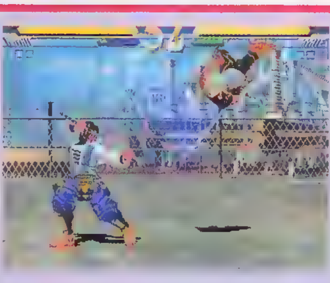
鎌鼬	↓↘→＋P
朧月	↓↘→＋K
飛旋斬	→↓↘＋P
白刃転刃	←↓↙＋P
特殊技	
神楽崩山(空中投げ)	空中で↑以外＋中or大P
スーパーコンボ	
烈震鎌鼬	↓↘→↓↘→＋P
雷斬翔	↓↘→↓↘→＋K
旋陽炎・極	空中で↓↙←↓↙←＋P

どこから来たのか？現代に起つ武者、ハヤテ

ストリートファイターシリーズの世界のなかでは異色の風貌ともいえるハヤテ。帯刀し、明らかにサムライとわかる装束はこのメンバーの中ではかえって派手だ。

では、使う技はどんな感じのものなのか？やはり他のキャラとは一線を画す技の使い手なのか……？

興味はあるがあまり特殊なキャラじゃ…と不安混じりの人は安心してほしい。ハヤテは、もう一人の完全新キャラ、シャロンと対を成すぐらいにシンプルで理解しやすいキャラになっている。逆に独特のキャラであることを期待していた人は、少し残念かな？


中身はやっぱりストリートファイター。ハヤテ。

通常技など、基本性能は？

それでは技の解説をしていこう。

ハヤテにはレバー入れ攻撃といった特殊入力系の技はない。やや寂しい。そのかわり、イメージに反して空中投げをもっているので、ジャンプするときはまずは中or大パンチボタンの上に指を置いておき、相手も跳んできて空中でかち合ったらとっさに押すようにしよう。

相手が地上にいるようなら、攻撃判定が背中のほうにまである大Kを使い、いわゆる"めくり"を狙うようにしていくといい。接近戦では、このめくり狙いジャンプ強Kは有力な選択肢のひとつだ。


間合いが合ったら狙っていこう、J大Kによる"めくり"。

相手キャラの通常技対空（しゃがみ大Pなど）をつぶすために、正面から跳び込むときはJ大Pを使っていくのが理想ではあるが、どのみちハヤテの跳び込みは下方向には強くないようなので、「空中投げ以外ではJ大K」と決めてかかってもいいかもしれない。もともとジャンプの速度、軌道がほんわりとした感じなので、正面からはあまり跳び込まないのが基本だ。

地上の通常技では、

①しゃがみ中P
②中足払い

が重要だ。しゃがみ中Pは相手の足払いをつぶす能力に長けている。直接当てにいくのではなく、離れた場所から出して、相手が足払いを出してきたらヒット、出してこなかったら空振り、というふうに使っていく。

中足払いはリーチが長く、相手の足払いの空振り後などに"差し込んでいく"のがやりやすい。必殺技でキャンセルもできるので、使用頻度は一番高い技になるだろう。攻撃するときの第一手だ。


中足払いからキャンセル必殺技～が基本だ。

必殺技はやや重いものが多い

ハヤテには必殺技が4つあるが、主に使っていくのは…。

①朧月

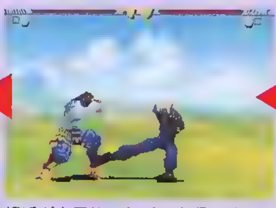
コマンドを入力すると肩からの体当たりで突進し、追加入力のレバー前＋Kで刀を振る。小だと体当たりのヒット数が1で、中&大だと2ヒット。刀のヒット数は共通で1。

この技は小、中、大で体当たりをガードさせた後の離れる距離に差がある。

- **小→離れる**
- **中→少し離れる**
- **大→離れない**

となっていて、主に弱と中の、使い分けで相手を固めていく。


中朧月をガードさせたあとは離れるので…、


相手が中足払いなどを空振りするのに期待し…、


空振りしたら、再び中足払い→中朧月。

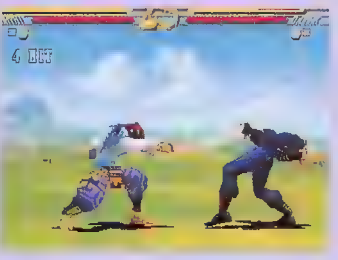
なかでもメインとなるのが中の朧月。刀を振らずに体当たりのみをガードさせたあとは、ちょうど相手の中足払いが空振りする間合いとなっていて、こちらの中足払いはぎりぎり届くようになっている。そこで、中足払いキャンセルなどから中の朧月を出してガードさせ、もう一度中足払いを出す準備だけをしながら一瞬相手の反応を窺う。罠にはまって相手が足払いを空振りしたら、即座に中足払いキャンセル→中朧月から連続技を決めよう。

ただしシャロンなどのように体の小さい相手には、時々中足払いが届かなかったり、ガイルなどのように同じくらい中足払いが長いキャラには小朧月や追加入力を使っていかないといけない。

その他の必殺技で使えるのは、

②鎌鼬（かまいたち）

の小だ。鎌鼬は居合抜きのように刀を一振りするだけの技だが、ヒット後相手キャラが空中へ吹っ飛ぶ朧月（弱の体当たりのみのけぞり、中&大は吹っ飛び）と違い地上でのけぞるだけなので、スーパーキャンセルで烈震鎌鼬につなげるのに適している。


連続技は、下中P→下中K→小鎌鼬→烈震鎌鼬→雷斬翔だ。

一見無敵対空技風の、

③飛旋斬

は「攻撃力発生遅い、無敵ない、隙デカイ」と三拍子揃った謎の技。今後の研究次第か？

④白刃転刃（しらはてんじん）

は構えた後一定時間経過後に必ず刀を振る技。小→すぐ振る、大→だいぶ経ってから振る。構えているところで相手の攻撃を受けると、その直後に刀を振る。格ゲー界でいうところの当て身系だ。こちらのほうがまだ飛旋斬より対空になるが、刀の振りがやや遅く、ガードされるとスーパーキャンセルなくしては反撃確定の隙の大きさ。使うときはゲージ残量に注意しよう。

スーパーコンボは前、上、空

❶烈震鎌鼬

は前へ進むため必殺技からつなげやすい。また無敵時間があるため、起き上がりや割り込みに使うことになる。


鎌鼬後はここで雷斬翔へ。朧月後は落ちてきたのを拾おう。

②雷斬翔

は真上へ上昇する連続技専用の技で、連打でヒット数が大幅UPする（超重要）。烈震鎌鼬からつなげよう。

③旋陽炎・極

は空中専用の技で、回転しながら斜め下へ下降する。わずかながら無敵時間が存在し、相手の下半身にうまく当てれば反撃も受けにくい。

ボイスは初代レイラの緒方恵美!

シャロン



某クロフトさんが格闘ゲームに登場!したら、こんな感じになるのかな!?

担当:はまー

ハーフムーンキック	⬇⬋⬅+K
プリゾナーシザース	ハーフムーン中に⬆以外+K
ゲイルハンマーパンチ	⬇⬊➡+P (追加入力➡+PorKで2回まで連続攻撃可)
バミューダシンフォニー	⬇➡⬇⬊+K
特殊技	
ステップコンボパンチ	➡+中P
クラッシュパンチ	➡+大P
ステップコンボキック	➡+中K
スライディングスイーパー	⬊+大K
クリムゾンテラー	相手近くでレバー1回転+P
フライングダブルナックル(空中投げ)	空中で⬆以外+中Por大P
スーパーコンボ	
シャロンスペシャル	⬇⬊➡⬇⬊➡+K
ハンマーヘッドラッシュ	⬇⬊➡⬇⬊➡+P
シャトルコンビネーション	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+P

シャロンは、EXシリーズでは珍しい「バリエーション豊かなラッシュ」で勝負できるキャラ。キレのある通常技・必殺技でガリガリ攻め立て、ひとたびヒットすればどこからでも大ダメージのコンボが入る。ただし、そのぶん正確な操作と迅速な状況判断が要求されるぞ。

お約束の技解説

●ゲイルハンマーパンチ

1回入力しただけではただの裏拳1発だが、レバーを入れながらP or Kを押すことでさらに派生させることができる。P→Pならゲイルハンマーパンチ×2の連続技、P→Kならゲイルハンマー→ハーフムーンキックの連携。基本的には中攻撃キャンセルで中を使っていこう(連続ヒットするが、連続ガードにはならない)。



ディレイはかからないので、1発目が当たる前に➡+P or Kを入力しよう。

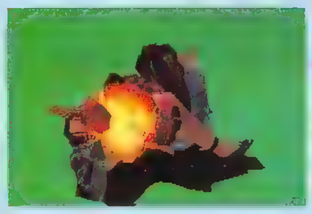
●ハーフムーンキック(プリゾナーシザース)

技名を和訳すると「半月蹴り」、つまりは浴びせ蹴りだ。技の出はやや遅いものの、ガードされても五分。中・大は地上ヒット後、下中Kからの連続技が入る。

また、攻撃判定が出る直前にタイミングよくレバー上以外+Kを入力すると、立っている相手を投げることができる。とりあえず入力して損はないので、常に意識すべし。



このへんの間合いとタイミングで、⬆以外+Kを入力。



すると立ちガード不能の投げになる。

●バミューダシンフォニー

移動投げ。つかむまでは遅いが通常技キャンセルで出せるので、なかなか使える。投げた後は追い打ちできるが、ゲージがない時はそのまま落としたほうがいい。

●クリムゾンテラー

こちらは純粋なコマンド投げ。投げ間合いは狭いものの、背後をとった後は下中Kからの連続技が確定する。

●シャトルコンビネーション

相手を打ち上げてからパンチ連打→サマーソルトキック後、間合いが合っていれば空中投げで追撃する。連続技や割り込みなど幅広く活躍してくれるはず。



起き上がりに跳び込まれた時にも最適。

●ハンマーヘッドラッシュ

ゲイルハンマー×5。技の出が多少遅いが、逆に言えば無敵時間も長い。対地上でのリバーサルや割り込みに。

●シャロンスペシャル

膝蹴り→キック×3→ハーフムーンのコンビネーションで、膝蹴り後⬇⬋+Kで中断できる。が、今のところ途中でやめる必要はなし。基本的にはあまり使う機会はないかも。

●➡+大P

技の出は遅いがしゃがみガードを潰せる。大攻撃なので当たれば痛いし、下中Kからの連続技への布石にもなる。うまく使おう。

●➡+中K

足元のやられ判定がなくなるので、相手の下段技をスカしつつ前進、攻撃できる。キャンセルはかからないが、スカらないかぎりまず反撃は受けない。



ジャンプで逃げる相手を捕らえることもできる。

中足当たれば5割確定!?

まずは覚えておきたい連続技(理想形)を紹介。実戦では状況に応じてバラしていこう。スーパーコンボはいろいろな組み合わせが考えられるが、最後はシャトルコンビネーションを持ってくるように(ラストの投げにコンボ補正がかからないため)。



実戦では、J中K→下中K→中GHP×2→シャトルが安定。

●(めくり)ジャンプ中K→立ち大P→下中K→中ゲイルハンマーパンチ×2→ハンマーヘッドラッシュ(×4)→シャロンスペシャル(×4)→シャトルコンビネーション

●中or大ハーフムーンキック→下中K~

●バミューダシンフォニー→小ハーフムーンキック→ハンマーヘッドラッシュ~

●(エクセル発動→)下小K→下中K→{立ち大K→立ち大P}×4→(エクセル終了→)下中K~

●(エクセル発動→)➡+大P→中ハーフムーンキック→下小K→下小K→下中K→立ち大K→中ハーフムーンキック→(エクセル終了→)下中K~(画面端のみ)



エクセルながらこの威力!さらにスーパーコンボへつなぐこともできる!

気分はもはやカ○ネー○ルー○!?

シャロンでうまく立ち回るためのカギは、やはり連携の組み立て方。返されにくいラッシュほどゲージが溜まり、同時に大ダメージコンボのチャンスも増える。連携の具体例は次回以降で細かく解説する予定なので、それまでいろいろと試行錯誤してみてほしい。最初はほかのキャラよりも(操作面などで)苦労するかもしれないが、技の使い方を一つずつマスターしていくたびに、どんどん強くなっていく過程が爽快だぞ。

期待の数々に思わずヒートアップ!
これで決まりだ!新作スープレックス!

男の一撃はひと味違うぜ

リュウ



真・昇龍拳使えるし、竜巻も4発目で出せるようになった。いい夢見られそう。
担当:祝!リュウ担当10回目のワイルダーKEI

波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
特殊技	
旋風脚	→+中K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空竜巻旋風脚(空中可)	↓↙←↓↙←+K
真・昇龍拳(LV.3)	↓↘→↓↘→+KKK

※LV.3は要3ゲージです。

攻めの基本?変わってなんかいないぜ

波動拳で相手キャラを跳ばせて、跳んできたところを昇龍拳で落とす。旋風脚をガードさせて、昇龍拳か小足払いなど、足払いキャンセル波動拳を含めても大まかな基本戦術は変わっていない。エクセル発動時の無敵時間の利用で多少変わってくるかもしれないが、プレイ自体は今までのように楽しめる。ただし、波動拳の硬化時間は思いのほか長いので、便利だからといって乱用はさけよう。

それでも変更点はある

通常技に変更はないが、必殺技の竜巻旋風脚に変更が加わった。前作では3発までしか出せなかったが、今回は4発まで出せるようになったのだ。しかも、コマンドの追加入力はボタンを押すだけでいいのだ。この入力で注意することは、レバーは入れっぱなしにしておくこと。例えば、↓↙←と入力したら、←へ入れっぱなしにしてKボタンを押すようにするのだ。1回入力して、すぐレバーを放して追加入力してしまうと、いきなり4発目の蹴りが出る。が、これはこれで戦略的意図で使う機会がある。

男の一撃!真・昇龍拳

EX2でも、真・昇龍拳が追加された。ゲージを3つ使うだけあって、その威力はさすがに半端ではない。が、これは地上にいる相手に対して、単体でヒットさせた場合に限る。例えば、ジャンプ大K↓中足払い↓波動拳↓真・昇龍拳とつなげても、大ダメージにはならないのだ。普通にダメージを与えたいのならば、真・昇龍拳のところを真空波動拳に変えるだけで十分だ。ストⅢのような使い方はできても、クリーンヒットはしないということだ。もはや、真・昇龍拳は男のロマンと化している。



そして昇龍拳で宇宙へ脱出。男のロマンもついにここまできたか。

疾風迅雷脚がつきました

ケン



全体として高性能維持のケン・マスターズ。疾風迅雷脚の強さはかなり有効。
担当:はまー

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚(空中可)	↓↙←+K
特殊技	
前方転身	↓↙←+P
地獄風車(空中投げ)	空中で↑以外+中Por大P
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
神龍拳	↓↘→↓↘+K
疾風迅雷脚	↓↙←↓↙←+K (蹴り上げまで↓↙←+Kで中断可)

コンボの締めは疾風迅雷脚!

全体的に攻撃力が抑えめになっているEX2だが、それでもかなりの破壊力を維持しているケン。昇龍拳も強く、攻守ともに相変わらず安定している。

EX版疾風迅雷脚は、神龍拳にも匹敵するダメージの高さと、出の早さ、リーチを兼ね備えている優れもの。さらに、最初の4発の回し蹴りの時に↓↙←+Kを入力すると、空中竜巻にならずに相手を浮かせるところで中断できる。ここに昇龍拳↓神龍拳やエクセルからの連続技を叩き込むことができるぞ。

ただの竜巻(?)も忘れずに

以前は追加入力式だった竜巻旋風脚も大幅に変更され、ストⅡXの時とほぼ同じになっている。着地の隙が大きいのが気になるが、スーパーキャンセルですべてのスーパーコンボにつなぐことが可能なので、連続技には重宝するはず。

また、空中で出す竜巻は、ジャンプ攻撃をキャンセルして出すことができる。ただし、かなり高い打点でキャンセルしないと、連続ヒットさせることは難しい。一応空振りしてもゲージは溜まるので、低い打点で跳び込んだ時でも(余裕があれば)入力はしておこう。

オレのカカトは赤いイナズマ

実戦的な面で意識しておきたいのが、キャンセルブレイク。ケンのガードブレイクは全体的なモーションが短いので、相手の回復が少しでも遅れればジャンプ攻撃が間に合ってしまう。



これで昇龍拳もバクチじゃなくなる!?

連続技は、ジャンプ大P↓小空中竜巻旋風脚↓下大P↓大竜巻旋風脚↓昇龍裂破↓疾風迅雷脚(4発止め)↓中昇龍拳↓神龍拳が、理想形。下中P↓下中K↓波動拳が連続技になりにくい(波動拳の出が遅い)ので、通常技はあまり挟まないほうがいいかも。

冴える足技!

春麗



中間間合いで足元を攻め、不意を突いて飛燕蹴からの連続技を狙え!
担当:GED

百烈脚	K連打
飛燕蹴	↓↙←+K
スピニングバードキック	↓↘→+K
ゴメンネ!	小P小P→小K大P
特殊技	
双掌打	→+中K
鷹爪脚	空中で↓+中K
龍星落(空中投げ)	空中で↑以外+中Por大P
スーパーコンボ	
千裂脚	↓↘→↓↘→+K
気功掌 (LV.3)	↓↘→↓↘→+P ↓↘→↓↘→+PPP
覇山天昇脚	↓↙←↓↙←+K

※LV.3は要3ゲージです。

気になる新技

スーパーコンボに「覇山天昇脚」と「レベル3気功掌」が追加され、必殺技に「ゴメンネ!」が加わっている点が前作からの目立つ変更点だ。

覇山天昇脚は、ヒット後に自分のほうが先に着地しているので、通常技で拾うことができる。それをキャンセルして覇山や気功掌につなぐこともできるぞ。

レベル3気功掌は、ゲージを3つ消費してしまうが、背後をもカバーする巨大な気功を放ち、ヒットすれば体力の半分以上を奪うことができる強力な技だ。

ゴメンネは、攻撃力がほとんどないので、ただの挑発と取られがちだが、「どんな通常技もキャンセルできる」という特徴を持っている。ジャンプ大パンチ↓立ち大パンチ↓ゴメンネ↓千裂脚といった連続技も可能だぞ。

残念な変更点として、飛燕蹴のモーションが遅くなったことが挙げられる。飛燕蹴に反応してジャブで落とすような上級者に対しては、ちとキツくなるかも。



新技、覇山天昇脚のヒット後は通常技で拾えるぞ



「ゴメンネ!」はどんな通常技にもキャンセルが可能。連続技にも組み込めるぞ。

基本は変わらず

前述の新技が加わっても、中足払いをメインに足元を攻め、たまに飛燕蹴を混ぜていくという基本スタイルは変わっていない。大足払いはリーチが長いので多用したくなるが、隙がかなり大きいのであまり振り回さないように。

足元を攻め、相手が地上戦を嫌って跳び込んできたら、立ち大Kや空中投げ、気功掌などで迎撃する。立ち大Kは、近すぎると役に立たないが、足払いの間合い外から跳び込まれた場合にちょうどいい間合いとなる。

ジャンプ攻撃は、大パンチ、大キック、中キックをメインに、相手との距離によって使い分けていく。ジャンプ大キックは意外と判定が強いので、垂直ジャンプでも使っていこう。



遅くなったとはいえ、やはり使える飛燕蹴。ヒットしたらスーパーコンボにつなごう。

肘激崩(ちゅうげきほう)	↓↘→+P
├掌撃破(しょうげきは)	├→+P
├振空撃(しんくうげき)	├←+P
└振脚撃(しんきゃくげき)	└←+K
護流攻(ごきゃくこう)	←↓↙+P
振空撃	↓↙←+P
振脚撃	↓↙←+K
特殊技	
肘崩(ちゅうほう)	→+大P
刈蹴(がいしゅう)	→+大K
流水(特殊投げ)	相手近くでレバー1回転+P
振(移動技)	振空撃or振脚撃後↓↙←+PorK
スーパーコンボ	
気錬射(きれんえき)	↓↙←↓↙←+P
撃鳳技(きゃくほうぎ)	↓↙←↓↙←+K
連昇激(れんしょうげき)	↓↘→↓↘→+P
連舞	小P小P→小K大P



ゲージが重要

EX2のほくとはEXplusの血の封印を解かれたほくとがベースになっている。

そのため肘激崩から振空撃や振脚撃を出せるかわりに、肘激崩自体の硬直は長くなっており、しゃがみ小キックキャンセル小肘激崩↓しゃがみ弱キックの形は使えない。

とはいえ強力な通常技は健在なので、リーチが長い通常技で地上からプレッシャーをかけ、相手が跳んだら、これまた強力な通常技対空で落としていくという前作っぽい闘い方は可能だ。

地上では　大キック、しゃがみ大キック、しゃがみ中キックそしてしゃがみ中パンチといった技を中心に闘っていくことになるだろう。対空技は立ち中パンチ、しゃがみ大パンチ、立ち大キック、護流攻あたりが使いやすい。

跳び込みは、めくり性能が高いジャンプ中キックを多用していくとよい。

スーパーコンボで特筆すべきは連舞の強さだ。ガード不能技としては発生が早く、ダメージはほくとのスーパーコンボ中最大である。単体で使ったり、流水から使ったり、ガードブレイクスーパーキャンセルで使ったりと用途は幅広い。

おすすめ連続技はしゃがみ中パンチキャンセル小肘激崩スーパーキャンセル撃鳳技だ。ゲージがないときは弱肘激崩から普通に掌撃破を出そう。


いつもより多く跳んでおります、って感じ?


通常技ではなかなか止められない連舞。ジャンプすればOK。


リバーサル振でゲージを補給しておこう。


小振脚撃はヒットしても相手がダウンしない。

ソニックブーム	←ため→+P
サマーソルトキック	↓ため↑+K
特殊技	
フライングバスタードロップ	空中で↑以外+中Por大P
スーパーコンボ	
オープニングギャンビット	←→←→+P
ダブルサマーソルトキック	↙ため↘↙↗+K
ソニックブームタイフーン	←→←→+K



基本戦法

ガイルといえば、ソニックブームで牽制したり相手を固めたりしつつ相手をじらし、相手が跳び込んできたところをサマーソルトで撃墜する、というのがすぐ思いつく。今回のガイルも、基本的にはそのスタイルで闘っていけるぞ。

レバー入れ技で前作と比べ使いやすくなったのが、→+大パンチのスピニングバックナックルだ。どう使いやすいかというと、前作に比べ技の発生スピードが早くなり、ガードされてもほぼ五分の状態になるので、そこからさらに相手を固めることも可能だ。

例えばスピニングバックナックルの後、しゃがみ中パンチorしゃがみ小キックを出し、キャンセルしてソニックブーム、なんてこともできる。

ソニックブームタイフーンの使い方

ソニックブームタイフーンはスーパーキャンセルから使うのが基本だ。これはヒットしてるときはもちろんのこと、ガードされても有効な手段となる。実例を挙げるとオープニングギャンビット↓ソニックブームタイフーンはヒットしていればもちろん連続技になるが、ガードされていた場合もソニックブームタイフーンまで出せば、相手を連続ガードさせることができ、ソニックブームタイフーン自体はガードさせれば隙がない。そのため攻めが持続する。

また、削り能力も高いので、中足払いキャンセルソニックブームタイフーンで相手の体力を削りにいくのもいいぞ。


オープニングギャンビットがガードされても…、


タイフーンでフォローがきく。ヒットしてればもちろん連続技だ。



基本的な闘い方

基本的な闘い方は、前作とほぼ同じ。まずは、足払いや立ちスクリューを駆使した攻めで相手の意識を地上戦に向けさせ、ここぞというところでジャンプ攻撃を仕掛けていく。

空中ガードがないゲームなので、手堅い上級者相手の場合、安直にぴょんぴょん跳び込んでばかりではダメ。

待ち気味の相手に対しては、まずは地上戦を丁寧にこなして、攻め崩していこう。

新技 グロウイングフィスト

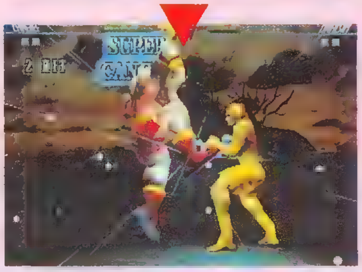
グロウイングフィスト（以下フィスト）は要するにバニシングフラット。前進しながらの打撃技で、飛び道具を消すこともできる。中攻撃からキャンセルで連続になるので、跳び込みからの連続技に組み込んでいくのがよさそうだ。とりあえずオススメなのは、ジャンプ攻撃→中足払い→小フィスト→スーパーストンピングという連続技。ゲージを一つしか使わないわりにはダメージの大きい連続技だ。

新技その2 ベアハッグ

ロシアンスープレックスの「走り」で相手に接近したときにPボタンを押せば、ベアハッグをかけることができる。ベアハッグ後は、空中に放り投げた相手に空中コンボを狙えるぞ。

また、ベアハッグ以外に、スクリューパイルドライバーやファイナルアトミックバスターでも、「走り」をキャンセルできるぞ。


中足払いキャンセル小フィストから…、


スーパーキャンセルでストンピングへつなぐ。

ダブルラリアット	PPP
クイックダブルラリアット	KKK
スクリューパイルドライバー	相手近くでレバー1回転+P
ロシアンスープレックス	相手近くでレバー1回転+K
ベアハッグ	ロシアンスープレックスの移動中にP
グロウイングフィスト	→↓↘+P
特殊技	
フライングボディアタック	空中で↓+大P
スーパーコンボ	
ファイナルアトミックバスター(LV.3)	相手近くでレバー2回転+P 相手近くでレバー2回転+PPP
スーパーストンピング	↓↘→↓↘→+K ↓↙←+Kで中断可

※LV.3は要3ゲージです。

KILLブレードが…ない!
D.ダーク

基本はしゃがみ中キックDARKワイヤー。
担当:CHU



まず通常技を見てみると、ドクトリンは大した変更点がなく、前作でドクトリンを使っていた人なら問題なく使うことができるだろう。

レバー入れ技も中パンチは中段、中キックは移動しながら回し蹴り、と使い勝手も前作とほぼ変わりなく使っていける。

ガードブレイクは相変わらず出が遅い。さらに前作で強力だったEXプロシブ↓ガードブレイクの連携は、今回はガードブレイクが発動すると相手のガード硬直が切れるようになったのであまり有効とは言えなくなった。今回新しく加わったシステムのキャンセルブレイクを持ってしても、対戦ではまず相手に決めることはできないだろう。

次に必殺技。技表を見てまず気付くのがKILLブレード(前作にあった昇龍拳系の技)がないってこと。前作でドクトリンを使っていた人はまずこれを頭に入れなければならない。今回は新技のKILLワイヤーがそのコマンドを継承している。早く慣れないとえらいことになるぞ。

KILLワイヤーはDARKワイヤーの対空版といった感じで斜め上にワイヤーを投げつける技だ。ヒットすると相手をくらい判定を残したまま引きつけつつ落下させることができ、追い打ちを入れることが可能だ。強弱の違いは、大だと落下スピードが遅くなり追い打ちしやすくなるが、空振ったときの隙も大きい、といった感じだ。

DARKワイヤー	↓↘→+P
DARKホールド	DARKワイヤーヒット後←+P
DARKスパーク	DARKワイヤーヒット後一定時間で起動
KILLワイヤー	→↓↘+P
EX-プロシブ	↓↘→+K
特殊技	
KNIFEナイトメア	→+中P
DEATHスピンキック	→+中K
スーパーコンボ	
KILLトランプ	↓↘→↓↘+P
DARKシャックル	↓↘→↓↘→+K
EX-プロミネンス	↓↙←↓↙←+K



DARKワイヤーの出が早くしゃがみ中キックから繋がる!

EXプロミネンスはEXプロシブのパワーアップ版でかなり大きめの火柱を立てることができる。強弱の使い分けはなく、タイミングは一定だ。



単体では出が遅いが、連続技に組み込むことは可能だ。

帰ってきた怒バット!
C.ジャック

ストレートとホームランがあれば、どうやっても弱くない!
担当:アティオスToshi



ダッシュストレート	←ため→+P
ダッシュアッパー	←ため→+K
ファイナルパンチ	PPPorKKK(離すと起動)
バッティングヒーロー	←↙↓↘→+P
サッカーボールキック	←↙↓↘→+K
特殊技	
アングリーフィスト	→+中P
スーパーコンボ	
ホームランヒーロー	↓↙←↓↙←+P
クレイジージャック	←ため→←→+P 技中Pでストレート、Kでアッパー
レイジングバッファロー	←ため→←→+K
グランドスラムクラッシャー	↓↙←↓↙←+K

強力な連続技は健在。しかし…

ジャックのEX(1)からの大きな変更点はスーパーコンボ、グランドスラムクラッシャーの追加だ。バットを振り回して相手をタコ殴りにする技で、ダッシュストレートをSキャンセルして連続でつなげることができる。しかしガードされると1、2当たって後はすかってしまうのが痛い。またホームランヒーローにつなげることは可能だが、すぐにキャンセルしなければならず威力的に意味がない。

結論(今のところ)としては前作ではほとんど不可能だった「赤く光る」用の技といったところ。ま、それはさておき戦略的に最も影響する変更点は、ほとんどの必殺技がガードされると反撃を受けるということ。出し方によっては大丈夫なときもあるが、ダッシュストレート、バッティングヒーロー、ホームランヒーロー、クレイジージャック(前から)といった主要技はガードさせてはいけない。

ではどうすればいいのか? 前作ならガードされてもお構いなしに押していっても良かったが、今作でもそうするならゲージのあるときだけにしたい。つまりストレートやバッティングをガードされてしまい、相手が反撃してくるならホームラン(グランドスラム)をキャンセルしておく。こうすれば相手は安心して反撃はできないはず。もちろん手を出してこないなら、こちらもキャンセルしないといった、前作からある読み合いを今作からは徹底する。これがEX2のジャックの核となる部分だ。



オウ!念願の「赤」。しかしガードされるとやばいぞ。

またホームラン後の追い打ちの仕方も、Sコンボを使う場合は若干変わる。この辺は次号以降で説明していこう。



ゲージがあり、この後キャンセルするかどうかが鍵。

リバーサルスカロバック転!
スカロマニア

システムにマッチしたバランスのとれたキャラ。
担当:借金



スカロヘッド	→↓↘+P
スカロダイブ	スカロヘッド後、上昇中にP
スカロクラッシャー	↓↘→+P
スカロスライダー	↓↘→+K
スカロトカチェフ	←↓↙+K 成功前に小P+大P+中Kで点数表示
特殊技	
スカロダッシュ/タックル	→→
スカロバック転(移動技)	←←
ステップインアッパー	→+中P
デンジャラスヒール	→+中K
スカロスペース(空中投げ)	空中で↑以外+中Porで大P
スカロショック(挑発)	→↘↓↙←↖↑+P
スーパーコンボ	
スーパースカロクラッシャー	↓↘→↓↘→+P(空中可)
スーパースカロスライダー	↓↘→↓↘→+K
新スカロドリーム	小P小P→小K大P
スカロエナジー	↓↙←↓↙←+K

豪華絢爛! 英雄的技解説

市民のみんなを守るためには悪よりも強くあることが必然。パワーアップした私の雄姿をとくとご覧あれ。

まずは私のナイスなこうべで、跳んでくる者を一網打尽。スカロヘッドは、前作に比べると弱まっているものの相変わらず対空兵器として使っていくことができる。変更点として、スカロヘッド中にパンチボタンを押すとスカロダイブに派生できるようになった。これを使えば、スカロヘッドをエクセルでスカされてもへっちゃらだ。

スカロスライダーは安定して連続技の友。下段攻撃、とくにしゃがみ中キックからの大スカロスライダーは今回も起き攻めがしやすい。

今回のスカロトカチェフはしゃがんでいる相手もくらうぞ。

■スーパーコンボ解説■

生まれ変わったスーパースカロクラッシャーは、空中でも出せるようになった。しゃがみ大P↓大スカロクラッシャーからいってみよう!

スーパースカロスライダーはフォロー用に役立つ。ガードされても下段部分の間にキャンセルブレイクなどで悪あがき可能。

新スカロドリームは、ほくとのよりも性能がやや弱いのが癪に触るが、あいつは正義っぽいし許してやろう。キャンセルブレイクからスーパーキャンセルして使うとダメージが大きくて◯。普通に出してジャンプされたら自慢のこうべで落としてやろう。

修業の成果、スカロエナジーは完全対空兵器。真空波動拳だって跳ね返しちゃうぞ。



スカロクラッシャーがヒットしたら空中でスーパーキャンセル。



対空性能抜群!でも下段にはちょっと弱い。

Strikes Back!



ローリングクリスタルフラッシュ	←ため→+P
フライングバルセロナアタック	↓ため↑+K後、P
イズナドロップ	↓ため↑+K後、相手近くで↑以外+P
スカイハイクロー	↓ため↑+P
特殊技	
ワールウインドスープレックス（空中投げ）	空中で↑以外+中Por大P
バックスラッシュ（移動技）	KKK
アタッチイングクロー（爪折れ時）	←↓↙+P
スーパーコンボ	
ローリングイズナドロップ	↙ため↘↙↗+K後、相手近くで↑+P
ファントムディストラクション	←ため→←→+K
スピニングイズナドロップ	ファントムディストラクションヒット後着地までに←↙↓↘→+P
グランドクリスタルフラッシュ └ スカイハイクロー └ イズナドロップor フライングバルセロナアタック	←ため→←→+P 技中に↑or↓+P押しっ放し 技中に↑or↓+K押しっ放し
スカイハイイリュージョン	↙ため↘↙↗+K

しゃがみ小Pで牽制しながらペースをつかめ

基本となる攻撃は、出が素早くリーチの長いしゃがみ小P。この技で相手を牽制しながら、鋭角なジャンプ大Kで攻めていこう。

基本的にパンチ攻撃は出が速くリーチが長いものの、やや攻撃判定が弱めになっている。半面、キック攻撃はさほどリーチが長いわけではないが、そのぶんパンチ攻撃にはない判定の強さが特徴。「パンチで誘って、キックで潰す」と考えてもらえば分かりやすいのではないかと思う。

まずは個々の通常技のなかから、主だったものを見ていこう。さきほども出てきたしゃがみ小Pは牽制用。連打キャンセルがかかるが、連続ヒットにはならない。ほかのキャラのものよりも攻撃発生が速いので、何かと重宝する技だ。

立ち大Pはバルログの技の中で最大リーチを誇る技だ。「しゃがみ小P×n回」の後に出すのが基本。ただし技の隙はかなり大きいので、最低限ガードさせるようにしよう。

しゃがみ大Pは対空技。すこし早出しする必要があるが、姿勢も低いので打ち負けにくく、信頼性は高め。

キック攻撃では、立ち中Kが相手の技を潰すのに優れた効果を発揮する。相手のしゃがみキック攻撃には大抵打ち勝つことができるぞ。

しゃがみ中Kはなんといっても、隙が小さいのが特徴。ガードさせた後もこちらが大幅に先に動けるため、攻めの中継としての効果も高い。さらに、しゃがみ中Kヒット後は目押しでしゃがみ中Pに繋ぐことが可能。この目押しはバルログを使ううえで必須となるので、かならずマスターしてほしい。


下中Kから下中Pが連続ヒットする。基本かつ最重要!!

しゃがみ大Kはいわゆるスライディング。ヒット後はダウンを奪え、離れた間合いから攻撃持続の後半をガードさせれば、こちらが先に動けるように仕向けることもできる。ただし動作が大きく、相手の垂直ジャンプ攻撃に弱いので、乱用は禁物。

立ち大Kは、しゃがみ大P同様に対空として機能する。しゃがみ大Pよりも斜め上方向に長いので、使い分ければ対空性能の向上になる。

ジャンプ攻撃は大Kと大Pがおすすめ。大Kは下方向に鋭く、大Pは空中投げを兼ねているので、空中戦にも役立つ。バルログの空中投げは間合いが広いので、積極的に狙って行けるぞ。

なおバルログのかぎ爪は一定回数以上の攻撃をガードすると外れてしまう。再度装着するには、スーパーコンボかガードブレイクを使用するか、←↓↙+Pの特殊技「アタッチイングクロー」を出せばOKだ。

連携に重宝する必殺技

●ローリングクリスタルフラッシュ

前転したあと爪を突き出す技。ストEX2ではボタンに関わらず、ほとんど連続ヒットしなくなった。そのかわりガードされてもこちらが先に動けるので、固めの連携に重宝する。溜め時間はかなり長く、斜めジャンプしたらすぐに溜めをはじめて「ジャンプ攻撃→地上で小技2発」後にならないと溜めが完了しない。

●バックスラッシュ

バック転する技で、出始めから移動中盤くらいまでが全身無敵になる。この技も必殺技扱いなので、相手の技をガードしたあとや、起き上がり時のリバーサルで使えばゲージを溜めるのに重宝する。

●グランドクリスタルフラッシュ

ローリングクリスタルフラッシュのスーパーコンボ版。こちらは最後まで連続ヒットし、ガードされても反撃されないのでとても使える技だ。

対戦時は「ジャンプ大K↓しゃがみ中K↓しゃがみ中Pキャンセル↓グランドクリスタルフラッシュ」を狙っていこう。

●ファントムディストラクション

膝蹴りで相手を空中高く舞い上げる技。この技で浮いた相手には、空中でやられ判定が残るので追撃が可能。また、ヒット時に追加入力でスピニングイズナドロップに派生する。実戦では、地上で相手の反撃ポイントにカウンターで合わせるか、グランドクリスタルフラッシュからスーパーキャンセルの連続技用として使っていくといい。

●ローリングイズナドロップ

レベル3専用スーパーコンボ。3ゲージ溜まった状態で発動すると、まず1ゲージを使って三角跳びし、さらに相手をつかめば、のこり2ゲージを消費して技が完成する。


この時点で1ゲージ使用、さらにつかめれば残り2ゲージを消費する。



ついにEXの世界にもダルシムがやってきた。伸びる手足に炎を自在に操るあやしいキャラクター、それがダルシムだ。

まあ、ゲーセンではストZERO2以来の登場になるが、家庭用でEXPlusαをプレイしていればダルシムに触れたことのあるプレイヤーは多いはず。

また、話は古くなるがストⅡXのダルシムをベースにしているプレイヤーは、その感覚をぬぐい去ったほうがいいだろう。似ているところもあるが、やはり別ものであることは確かだ。

ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	↓↙←+P
ヨガブラスト	↓↙←+K
ヨガキャッチ	↓↘→+K
ヨガコンタクト	ヨガキャッチ後K押しっ放し
特殊技	
ドリルキック	ジャンプ中↓+K
ドリル頭突き	ジャンプ中↓+大P
ヨガフェイク	↓↘→+KKK
ヨガテレポート（移動技）	→↓↘or←↓↙+PPPorKKK
空中浮遊（挑発）	ジャンプ中→↘↓↙←+K
スーパーコンボ	
ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→+P
ヨガドリルキック	空中で↓↘→↓↘→+K（技中、レバーで軌道修正可）
ヨガレジェンド	↓↙←↓↙←+K

各必殺技の特徴

●ヨガファイア

相変わらずの飛び道具。読まれてすごい連続攻撃をくらってしまうのは仕方がない。ダルシムにはなくてはならない技。


基本のヨガファイア。読まれて跳び込まれないようにね。

●ヨガフレイム

遠い間合いでは先読み対空兵器になる便利な技。また、飛び道具で消されたときは、ダルシム側が素早く動けそうだが、思ったほどスムーズには動けない。

●ヨガキャッチ

完全な新技。その名の通り手を伸ばして相手をつかむ技。小中大で長さが違うので間合いを把握して使う必要がある。その後、ヨガコンタクトで連続技を決めることも可能。

●ヨガインフェルノ

ダルシムが窮地に追い込まれたときに脱出する技と認識してもいい。もちろん連続技に組み込むこともできるのでその使用範囲は広い。



ネイチャーパワー爆発!?

ブランカ

彼の技は格闘技なのか否か？なんといっても自分が飛び道具ですから…。

担当：キャサ夫

エレクトリックサンダー	P連打
ローリングアタック	←ため→+P
バックステップローリング	←ため→+P （技中、レバーで軌道修正可）
バーチカルローリング	↓ため↑+K
特殊技	
ロッククラッシュ	→+中P
アマゾンリバーラン	↘+大P
サプライズフォワード（移動技）	KKK
サプライズバック（移動技）	←+KKK
スーパーコンボ	
グランドシェイプローリング	←ため→←→+P P押し続けで空転、離すと移動
ビーストハリケーン	空中で↓↘→↓↘→+P
ジャングルビート	←ため→←→+K

とても人に見えないブランカ。ブラジルの大自然で育ったという…。実はブランカは名作ストⅡシリーズのレギュラーメンバーであり、以後姿を消した。しかし、今回のEX2で新キャラとして登場。

鋭い動きにキレる技。EX2でもその闘いぶりに衰えは見えない。知っているものにしては懐かしい感覚、また知らないものには画期的なキャラになるだろう。

“スパⅡX＋α”だから技が強い!?

●**アマゾンリバーラン**

飛び道具を持った相手に有効な武器となるアマゾンリバーラン。技名の通り（アマゾンは除く）逆さになってのヘッドスライディングとなる。

飛び道具を潜っての攻撃になり有効だが、ガードされた際に発生する硬化も長い。EX2では多少リスクを背負うだろう。

●**サプライズフォワードorバック**

ブランカの特殊移動。フォワードorバックとあり、前後に移動することが可能だ。移動速度が結構早く、移動中はジャンプをするため空中判定となる。さらに特殊移動の長所を述べると移動直後は“無敵”になるということだ。

相手の攻撃判定持続時間が長くなければ、それを故意にスカすこともできるので使い方次第では主力にもなるかも。



ジャンプ中Kはめくることも可。これもまた主力の一つだ。

●**ローリングアタック**

ブランカメインの必殺技となるのが、ローリングアタック。飛び道具のないブランカだが、なんと身体を丸めて自分が飛び道具になってしまうのだ。

ボタンの強弱によって飛ぶ距離が異なり、小パンチローリングだと画面半分も移動しないくらい…。大パンチは画面の端から端まで飛ぶぞ。

●**バーチカルローリング**

地上から一気に空中へローリングアタックするのがバーチカルローリング。性質的に対空技として扱うのが正しく、外した場合は着地まで無防備になる。しかし、起き上がりリバーサルアタックを出すことによって昇龍拳並みの強さを発揮する！

●**グランドシェイプローリング**

ローリングアタックの凄いやつ（スーパーコンボ）。コマンド入力後ボタンを押し続けることにより、ローリングに溜めを作ることができ位置を維持。一定時間を過ぎると発射する。なお、発射タイミングを故意にずらすこともできるので覚えておこう。

●**ビーストハリケーン**

コマンド入力後相手に突進し、襲いかかる。このスーパーコンボは単体だと価値観が見いだせないが、ローリングアタック後キャンセルをかけて出すことができるというところに存在感を感じる。

ちなみにブランカの主力となるローリングアタック。それがヒットしたのを確認してからの入力でもビーストハリケーンがつながるのがポイントだ。

●**ジャングルビート**

投げ技スーパーコンボ。ピョンと相手に向かって飛び跳ねキャッチ。そしてそのまま空中まで引きずり上げて乱打する。飛び道具主体の相手には有効な武器だぞ。

跳び込みに精根込めて!?

ちょっとここで新キャラとなるブランカの特徴、基本戦術を紹介しよう。

ブランカの特徴は歩いての移動が遅いこと。しかし、それを補うことができるのがジャンプと特殊移動のサプライズフォワードだ。ブランカは接近戦が得意分野…というか、接近しないと勝つことはできないだろう。

主力となる連続技で小キック×2〜3発→ローリングとある。これは跳び込み技が決まったあと、または特殊移動で接近してからも同様に決めることが可能。技紹介でもちょっと説明したが、ローリングがヒットするとビーストアタックが確定！ここが大きなポイントだ。よく覚えておこう。



ローリングアタ〜ック！（HIT KAKUNIN）



ピッカ〜ン！ドカドカ…。これが主力です。

ブランカはネチネチとした闘いを覚える前に、まずはこの小キック→ローリング（ヒット確認）→ビーストアタックをマスターしよう。



頼れる技ではあるが、微妙にタイミングが変わるので注意。



実は地上でヒットさせたほうが、安全かつ大ダメージ。

●**ヨガレジェンド**

とりあえず新技としておこう。プレステ版で登場したスーパーコンボだ。地上で相手を蹴り上げ、空中で乱舞を決める技。

基本的な闘い方

やはりダルシムは、相手を寄せつけないように闘うのが身上。懐に跳び込まれてしまったらガードを固めて、ガードブレイクに注意しつつ投げ返しなどを狙う。一瞬のスキをついてヨガインフェルノを出せれば理想的。

ただ、跳び込まれないためにもヨガファイヤーと手足を伸ばしてけん制する。対空兵器は自分の頭の上であればレバー後ろ小パンチで落とし、やや手前の相手であれば伸びる立ち中キックを早めに出せば、たいていは落とせる。また、早めのレバー後ろ立ち中パンチもいい。どれもタイミングは結構難しい。要練習。

また、けん制で使う手足は中攻撃を中心に使っていこう。大攻撃はリーチはあるが、硬直が大きいので意外に使いにくい。

空中での手足は中・大パンチ、キックともに使いやすい。特に中パンチは水平に技が出る変わりものだが、ジャンプの下りに使うと相手を地上に釘付けにできる。相手がくるかな？と思ったらジャンプするくらいがダルシムはいい。



相手を近づけないように闘いたい。

初心者も安心!対CPU・対人同時攻略

ブレイクショット特集
ーこれでキャラは使いこなせる
- フェイント技
- 対CPU戦攻略
- 対人戦攻略
  李香緋・ダック・フランコ・クラウザー
- 空中ふりむきのひみつ
- 日刊サタン

各キャラクターのブレイクショットの使い方を徹底解析!RB2対戦のしくみがわかる!

RB2 THE NEWCOMERS™
REAL BOUT 餓狼伝説 2

闘いの流れを変えましょう
切り返しの手段 ブレイクショット!

ゲージがオレンジ色に変われば、それはブレイクショットのGOサイン。今年の春はこれでバッチリだぜ。

担当：RBブレイクブラザース
序文：ワイルダーKEI

ブレイクショットとは?

ブレイクショットというのは、相手キャラの攻撃をガードしたときにこちらが必殺技のコマンドを入力して、反撃を行うことのできるシステムのことをいう。その必殺技の中には、ブレイクショットを出せるものと出せないものがあり、出せるものには☆、★印が技表に表記してある。出ないものは無印だ。今回各キャラ別のところは特に使えるものの説明をしてあるので、よく見ておくといいだろう。また、星印で白星と黒星の違いは、☆は無敵時間の存在があり黒星にはないという印。よって、☆印の付いている技を使ったほうが、より安全に反撃をすることが可能といえる。

手始めはコンビネーションアタックから

ブレイクショットを出す場合でも、比較的かけやすい場面がある。それが、コンビネーションアタックだ。まずは、相手キャラの出してきたコンビネーションアタック（以下CA）に対して出してみよう。CAをガードしている間はガード状態がずっと持続しているため、コマンドの入力が多少遅くてもブレイクショットは出せる。普通に、必殺技を出す感覚でいい。

ただし、注意すべき点が2つある。それは、CAには途中で下段、しゃがみガード不可能の攻撃に変わるため、コマンド入力の方向によってはくらってしまう場合がある。例えば、➡⬇⬋タイプの入力であれば、⬇に入れたときにしゃがみガード不能の攻撃をくらってしまったり…と。取り敢えずコマンドを入力してボタンを押したら、ガード方向に入れて立ちorしゃがみガードしておこう。これが1つ目。もう1つは、相手側がCAを途中で止めてきた場合だ。ブレイクショットはガード硬直の終わり際にコマンドが完成されていても、出ずじまいで終わってしまうのだ。もし相手が止めてきたら、無理をせずにガードしておこう。コマンド入力の速さに自信があるのであれば、挑戦してみるのもいい。



CAガード中は…、



普通に必殺技を出すような感覚でも出せる。

A、B攻撃よりもC攻撃にかけやすいぞ

ここでは、A攻撃やC攻撃、CAではない1発だけの攻撃に対する、ブレイクショットとの関係を見ていこう。

A、B攻撃とC攻撃の違いはただ単に威力の差だけではなく、相手キャラに当てたとき、ガードさせていられる長さも関係している。実際、C攻撃は出した側のほうが相手キャラよりも遅く動くのではあるが、それでも防御側のほうはA、B攻撃をガードしたときよりもガード硬直が長いのである。ブレイクショットとは、ガード硬直中に必殺技のコマンドを入力して反撃を行うもの。すなわち、このガード硬直が長ければ、コマンドの入力もそれだけ長く受け付けてくれるという解釈ができるのだ。だから、硬直時間の短いA、B攻撃に対しては非常に出しにくく（受け付け時間がすぐ終わってしまう）、長いC攻撃には出しやすいということになる。ゆえに、対戦を行うときは、あまりAやB攻撃に出さないほうが無難である。それに、CAでもC攻撃を使わずにA→Bと2発で止められると、ガード硬直

お詫びと訂正：ゲーメストNO.222号において秦崇秀と崇雷の写真が入れ替わっておりました。また、キムのコンビネーション表の下のコンビネーションは　A→B→Cとつながります。お詫びして訂正いたします。

朝待の数々に思わずヒートアップ！
これで決まりだ！ 新作スープレックス！

が割と短めなので出しにくかったりするのだ。が、一応コマンドの入力が凄まじく速ければ、A、B攻撃1発に対するブレイクショットは可能だ。
　大まかに入力の速さを区別するのならば、CAをガード した場合は普通に入力。A、B攻撃単発の場合は、速い入力となる。

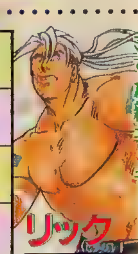
先行入力もできちゃうぜ

　地上戦だと、結局コマンド入力の速さに頼るところが大きくなる。しかし、ジャンプ攻撃にはそうでもない。あらかじめコマンドを先行入力をしておくことによって、簡単にブレイクショットを出すことができるのだ。例えば、クラウザーのレッグトマホーク。コマンドは↓↙←タイプのものだ。相手キャラがジャンプしてきたら↓↙←と入力しておき、←に入れてガードする。そして、ガードしたと同時にボタンを押せばいいだけだ。
　こうしておけば、ガード硬直の短いジャンプA攻撃にも、簡単にブレイクショットを出すことができる。↓↙←入力であれば、←でガードしたときに出せばいいだけなので、一番お手軽といえるだろう。
　→↓↘タイプで対空技ならば、いちいち先行入力はしないで、そのまま迎撃してしまったほうが効率がいいだろう。これは、ガード方向に入れている暇があったら、さっさと落としにいったほうがいいという考え方からきている。
　一方、溜め技であっても、これを応用することができる。例えば、ローレンスのBDカッター。↓溜め中↑とあるが、相手キャラのジャンプ攻撃と同時に立ちガードし、あとはそのまま↑に入れたと同時にボタンを押せばいいだけだ。わかりやすく言えば、↙←↖でも出せるということだ。


この時に↓↘→と入力しておき、


で、ガードを確認してからボタンを押すと…


ブレイクショットが成立！



担当：はまー

★シューティングスター・弱 ↓↘→+A
☆ディバインブラスト ↓↙←+C
☆ヘリオン →↓↘+A
☆ブレイジングサンバースト ↓↙←+A

　リックのブレイクショットでもっとも使用頻度が高いのが、小シューティングスター。無敵時間こそないものの、突進力と攻撃発生の早さには目を見張るものがある。入力も簡単なので、単発技にも反応してガンガン出していける。ただしジャンプ攻撃に対しては、空中でカス当たりしてしまうこともあって安定しない。
　跳び込みに対しては、できるだけヘリオンを使っていきたい。入力は難しいが、出ればほぼ確実に迎撃できる。
　ディバインブラストとブレイジングサンバーストは、攻撃発生が遅すぎてブレイクショットとしては機能しない。

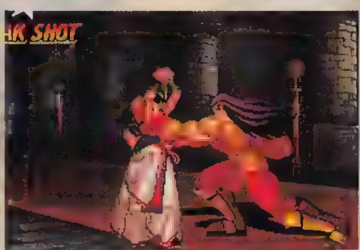

一応ショットでも中断できるが、ゲージのムダ遣いか!?



担当：珈琲ふりーく

★那夢波・弱　↓↘→+A
★那夢波・強　↓↘→+C
☆天崩山　→↓↘+B
☆詠酒（対ジャンプ攻撃） A押す～↑
☆詠酒（対立ち攻撃） A押す～→
☆詠酒（対屈み攻撃） A押す～↓
★大鉄神 →←↙↓↘+BC

　香緋には強力なブレイクショット技、天崩山がある。ほとんどの場合天崩山で対処することが可能だ。あえて天崩山の弱点を挙げるとすれば、少し間合いが離れているときの、姿勢が低い状態の相手に対しては当たりにくい点である。この場合のブレイクショットは詠酒を使うとよい。
　那夢波は発生時に無敵はないが、ブレイクショットしやすいコマンドなので、相手の連携の最終段に使うとよい。
　大鉄神は発生が遅く無敵も存在しないが、ダメージが非常に大きく、重要な狙いの1つになる。ブレイクショット大鉄神は返し技の1つ、と考えて使っていくと良いだろう。


ブレイクショット大鉄神は凄まじい破壊力だ。

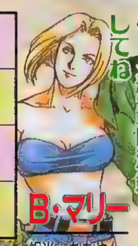


担当：借金

☆バーンナックル・弱 ↓↙←+A
☆バーンナックル・強 ↓↙←+C
★パワーウェイブ ↓↘→+A
★ラウンドウェイブ ↓↘→+C
★クラックシュート ↓↙←+B
☆ファイヤーキック ↓↘→+B
★パワーゲイザー ↓↙←↙→+BC

　下段攻撃のコンビネーションに割り込む時は、無敵時間のあるバーンナックルかファイヤーキック。どちらを使っても効果は高いので、入力しやすいほうを使えばいい。
　ジャンプ攻撃には先行入力のクラックシュートかガード後入力のファイヤーキック。リスクはクラックシュートのほうが少ない。
　ほかにもクラックシュートなら、牽制技や飛び道具にコマンド入力後のガードを使って切り込んでいくことができる。蛇使いでもカイザーウェイブでも簡単に反撃していくことができるぞ。でも、使いすぎてゲージがなくなったりしないように注意しよう。


無敵はないが、クラックシュートが一番安定する。



担当：ももやん

☆M．スナッチャー →↓↘+B
☆スピンフォール 潜在時↓↘→+C
☆バーチカルアロー 潜在時→↓↘+A
☆ストレートスライサー 潜在時←タメ→+A

　マリーが通常時に使えるブレイクショットは、M・スナッチャーのみである。この技は空中の相手、もしくは近接でなければヒットしないので、相手によっては使いにくい部類に入る。一応無敵なので、画面端に追い詰められた状況では頼れるだろう。
　潜在能力使用時は、バーチカルアロー、ストレートスライサー、スピンフォールの3種類が追加される。この中でも、使い易いのがスライサーだ。離れていても狙えるのが強い。
　これらのブレイクショットから追加コマンドでトリプルエクスタシーまでつながるので、ぜひ狙ってほしい。


地上の相手にはストレートスライサーを使っていこう。

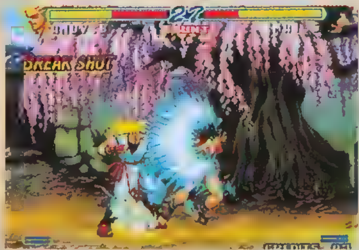
切り返しの手段



★飛翔拳 ↓↙←+A	
★激飛翔拳 ↓↙←+C	
☆昇龍弾 →↓↘+C	
☆空破弾 ↙↓↘→+B	
★男打弾 ↓↙←↙→+CからC連打	

アンディのブレイクショットは無敵時間の有無によらず、使い分けが必要。

これは技の出の速さや、攻撃判定からくるものだ。無敵時間の存在する昇龍弾や空破弾はそれぞれに弱点を抱えており、前者は至近距離以外では効力を発揮しにくく、後者は出が遅い。このゲームはジャンプの着地に硬直時間があり、アンディの場合は跳び込みにBSをかけるなら、無理に昇龍弾を使うより地上で全段ヒットして威力も高い、激飛翔拳が最適といえる。空破弾はコマンドから見ても、地上で固められてるときに効果的だ。常に状況を考えた技選択が重要なのである。



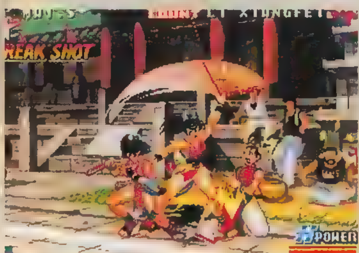
跳び込みにBSをかけるなら激飛翔拳が有効。



★花蝶扇	↓↘→+A
★龍炎舞	↓↙←+A
☆小夜千鳥	↓↙←+C
★必殺忍蜂	←↙↓↘→+C

舞は状況に応じてブレイクショットを使い分けていかなくてはならない。基本的には小夜千鳥がダメージ、無敵時間の両面において優れているが、低い姿勢の相手に当たりにくいという弱点を持っている。ヒットしても相手はダウンしない上に、舞より先に動き出すため、攻守を入れ替えることが難しい。そんなときに頼るべきは、低い姿勢の相手に当たりダウンも奪える龍炎舞だが、龍炎舞は発生に無敵がなく、多段攻撃の途中にかけてしまうとつぶされやすい。

花蝶扇や必殺忍蜂もブレイクショットとして使える。これらの技は相手が遠間にいるときに使うと良い。



コマンドは簡単だが、どの技でかけるかが問題なのだ。



★黄金のカカト	↓↙←+B
☆タイガーキック	→↓↘+B
★爆烈拳	A連打
★ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A
★爆烈ハリケーン	←↙↓↘→+C

タイガーキックはコマンドが難しいだけあって、無敵時間を持っている。横方向のリーチは短くも長くもないので、間合いには気を付けておこう。

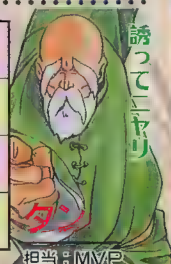
離れた間合いでリーチの長い技を出された時には、ハリケーンアッパーを使っても良い。ただ、コマンドが長いので簡単には出せない。

爆裂拳・黄金のカカトは使える場面が限られてくるので、無理に使う必要はないだろう。

・ブレイクショット有効度
タイガーキック …A
ハリケーンアッパー …B
爆裂ハリケーン …C
爆裂拳 …D
黄金のカカト …D



タイガーキックが届く間合いはこのくらい。覚えておこう。



★衝破	↓↘→+A
★箭疾歩・弱	↓↙←+A
★箭疾歩・強	↓↙←+C
☆裂千脚	→↓↘+B

タン・フー・ルーがブレイクショットに使う技は、出の早い裂千脚か、ガードされてもいい（遠距離）箭疾歩がいいだろう。

裂千脚はなかなかの性能だが、コマンドの関係上やや出しにくく、スカったりすると超危険なので、多段技にかけていくといい。

箭疾歩は割とオールラウンドに使っていけるが、多段技の途中等、技のつなぎが早いものにかけていくとつぶされることがあるので注意。

狙いどころとして最もいいのが箭疾歩をガードさせた後。ややリーチの長い攻撃を出して来やすいので、あらかじめ予測して出していこう。



この後に狙っていくのがやりやすいぞ。



☆飛燕斬	↓タメ↑+B
★半月斬・弱	↓↙←+B
★半月斬・弱	↓↙←+C
★覇気脚	↓↓+B

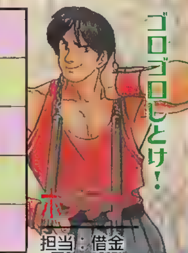
キムのブレイクショット技で無敵時間があるのは飛燕斬。飛燕斬は攻撃発生が早く、しかもコマンド自体難しくないので、コンビネーションアタックへの割り込みに最適。下段だろうとお構いなしに斬ることができるだろう。

無敵時間はないが、役に立ってくれるのが半月斬弱。中距離での牽制技や飛び道具に、↓↙←ガード後入力で簡単に割り込むことができるぞ。

味な攻撃としては、ジャンプ攻撃に覇気脚を使うという手段もある。ジャンプ攻撃から手を出してくれれば覇気脚がヒットするので連続技がつなげられるぞ。パワーゲージは飛翔脚で供給だ。



牽制技に半月斬弱を合わせれば簡単に近距離戦を挑める。



☆制空烈火棍・弱 →↓↘+A	
☆制空烈火棍・強 →↓↘+C	
★電光石火の地 ↙タメ→+B～B連打	
★電光石火の天 ↓↙←+B	
☆よかトンハンマー ↓↙←↙←+C	

ホンフゥにもブレイクショット技はたくさんあるが、実戦で活用できる部分を考えると電光石火の地1点買い。

電光石火の地は無敵時間こそないものの、攻撃発生が早いため多段技にさえかけなければまず負けることがない。しかもコマンドはしゃがみガードスタート。下段攻撃も問題外、ものともしないぞ。

ヒット後は連打して相手をダウンさせるように使い、ダウン回避できないところにトドメヌンチャク（↓C）まで1セット。ダメージもなかなかのものである。

無敵時間があるのを利用するなら、よかトンハンマーを当てにいってもいいぞ。



追い打ちまで確定というのがおいしいところだ。

期待の数々に思わずヒートアップ！
これで決まりだ！新作スープレックス！！

ダック

やっぱり頼りはHSA



担当：CHU

★ヘッドスピンA・弱	↓↘→+A
★ヘッドスピンA・強	↓↘→+C
☆ダンシングダイブ	↓↙←+B〜↓↘→+B

ダックのブレイクショットはヘッドスピンアタックとダンシングダイブの2つだ。

ブレイクショットとして使ったダンシングダイブは、無敵時間があるものの、技の発生スピードが遅く、いまいち使いにくい。またコマンドの性質上、ガードしてからコマンドを入力するよりも、先行入力してからガードしてボタンを押す、という使い方になってくるだろう。

それに比べてヘッドスピンアタックは無敵時間は無いものの、技の発生が早く、コマンドもガードしてから入力できるので使いやすい。万が一ガードされても反撃を受けにくいのも利点だ。



基本的に強いが、どちらも一長一短。うまく使い分けよう。

チン

ブレイク能力NO.1！



担当：P・鈴木

★気雷砲（前方）	↓↘→+A
★気雷砲（対空）	→↓↘+A
☆破岩撃・弱	←タメ→+B
☆破岩撃・強	←タメ→+C
★爆雷砲	↙タメ↓→+BC

チンは破岩撃が強力。出が早いBと、ダウンを奪えるCを使い分けて、常にブレイクショットを狙っていこう。

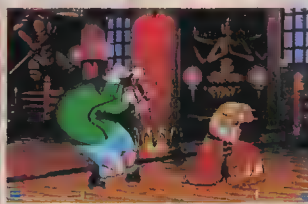
爆雷砲はゲージ調整用だ。

・ブレイクショット有効度

破岩撃（B）……A

破岩撃（C）……B

爆雷砲……D



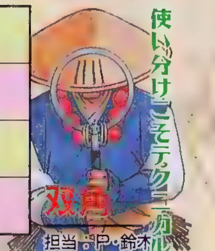
足払いキャンセル↓↙←Bでタメを作りつつスキを見せる。



足払いを誘ってブレイクショット。対空技にも破岩撃を使おう。

双角

使い分けこそテクニカル



担当：P・鈴木

☆野猿狩り	↓↙←+A
★まきびし	↓↘→+A
★憑依弾	→←→+C
☆喝	→↘↓↙←+B

双角のブレイクショットはどれも弱くはないのだが、強力と言えるものもない。使い分けが肝心だ。

野猿狩りは出が早くリーチも長め。ダメージがやや小さい点を除けば強い技だろう。

喝はダメージが大きい（CAを含めた時）。リーチが短い点に気を付けて、近距離戦の際に狙ってみよう。

憑依弾は無敵時間こそないがリーチが短いので、足払いなどへの反撃として有効だ。

・ブレイクショット有効度

野猿狩り……B

喝……B

憑依弾……B

まきびし……D



まず野猿狩りを覚えてそれから徐々に他の技も使おう。

崇秀

C神眼拳チャンスを見逃すな



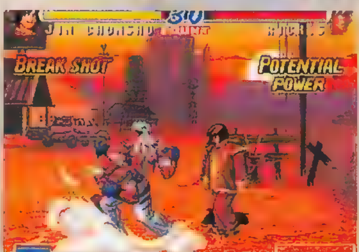
担当：珈琲ふりーく

★帝王天眼拳・弱	↓↘→+A
★帝王天眼拳・強	↓↘→+C
☆帝王天耳拳・弱	→↓↘+A
☆帝王天耳拳・強	→↓↘+C
☆帝王神眼拳（その場）	→↘↓↙←+A
☆帝王神眼拳（空中）	→↘↓↙←+B
☆帝王神眼拳（背後）	→↘↓↙←+C
★帝王漏尽拳	→←↙↓↘+BC

崇秀のブレイクショットは大天耳拳が基本だ。天耳拳はかすっただけでも相手を巻き込むので、与えるダメージ量は安定しているぞ。

相手の大技に対してブレイクショットで大ダメージを与えたいならC神眼拳だ。相手の裏に回って、そこから漏尽拳や立ちCからの連続技を入れていこう。ダイレクトに漏尽拳でブレイクショットする手もあるが、この場合は最終段にブレイクショットをかけなくてはならないので、反撃できる技は限られてくるぞ。

天眼拳はコマンドの関係上お手軽にブレイクショットできるが、発生に無敵はないのでかける場所には注意しよう。



ブレイクショットC神眼拳で一発逆転も可能。

崇雷

連携への割り込みメイン



担当：借金

★帝王天眼拳・弱	↓↘→+A
★帝王天眼拳・強	↓↘→+C
☆帝王天耳拳・弱	→↓↘+A
☆帝王天耳拳・強	→↓↘+C
★帝王漏尽拳	↓↙←→+C

崇雷はパワーゲージを超必殺技に費やす必要がほとんどないキャラ。パワーゲージを溜める能力には乏しいが、ブレイクショットにどんどん使ってもいい。とはいっても無理矢理攻守を逆転させる必要はないので、狙うポイントはコンビネーションアタックへの割り込みくらい。

連続ガード中に入力する形での帝王天耳拳を使っていこう。出始めに無敵時間があるので多段技でもおかまいなし。攻撃発生も早く、出せばヒットしてダウンを奪えるだろう。性能的に帝王天眼拳も悪くないが、無理して使う必要はない。



ダウン回避はないので、跳び込むも良し。弾連射も○。

山崎

片っ端から裁け！



担当：はまー

★蛇使い・上段	↓↙←+Aタメ押し
★蛇使い・中段	↓↙←+Bタメ押し
★蛇使い・下段	↓↙←+Cタメ押し
☆裁きの七首	→↓↘+A

山崎がブレイクショットに使える技は、裁きの七首と蛇使い各種。裁きの七首はコマンドが→↓↘Aになったので、ほかのキャラと同じ感覚で出せる。突進技でありながら無敵時間があり、攻撃判定の出現も早い。ただ、ブレイクショットで出しても回避動作をとられてしまうので、トドメでの追い打ちは確定ではないぞ。

蛇使いがブレイクショットで出るのは一見ズルそうだが、無敵時間がないため割り込み能力は低い。跳び込みや飛び道具に対し、先行入力で中・上段を使っていくといいだろう。



対空には上蛇、コンビネーションには七首だ。

切り返しの手段

無敵？出しやすさ？どちらを選ぶ？



フランコ
担当：KEI

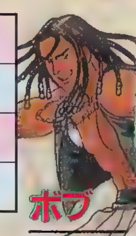
★ダブルコング ↓↙←+A
★ザッパー ↓↘→+A
☆ガッツダンク ↓↘→↗+B
★ゴールデンボンバー ↙タメ→+C
★ファイナルオメガショット →←↙↓↘+BC

フランコが主に使うブレイクショット技は、ガッツダンクとダブルコングだ。特に、ジャンプ攻撃に対して有効である。どちらかというと、ダブルコングのほうがはるかに出しやすい。なぜならば、ガッツダンクとは違って先行入力法が活用できるので、使いやすさが格段に違うのだ。無敵時間はないが、使い方次第でかなり使えるものになる。これで、相手キャラの着地硬直に当てることができる。ガッツダンクは無敵時間があるものの、地上戦では諸刃の剣になる可能性もある。しゃがみA、B攻撃にかけても不発する場合があるので、Cアタックに的を絞ろう。



ジャンプ攻撃にならダブルコング。

ダメージ重視！



ボブ
担当：P・鈴木

★ローリングタートル ↓↙←+B
☆サイドワインダー ↓↙←+C
★ワイルドウルフ ←タメ→+B
★モンキーダンス →↓↘+B

サイドワインダーは無敵時間がある上にダメージも大きく、リーチも長い。基本的にはこの技だけで十分だろう。ジャンプ攻撃に対してブレイクショットを使う場合もサイドワインダーでOK。

コマンド入力が苦手な人はバイソンホーンでの対空ブレイクショットがいい。タメが完了したら立ちガードから↑CでOK。慣れれば強力な対空技になるぞ。

・ブレイクショット有効度
サイドワインダー …A
モンキーダンス …C
ローリングタートル …D
ワイルドウルフ …D



サイドワインダーのダメージは強力。起き攻めや↑Cも狙える。

狙うは一つ！



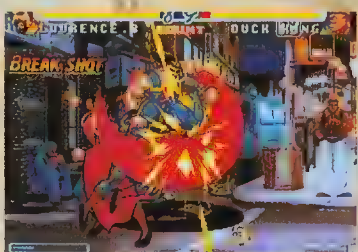
ローレンス
担当：P・鈴木

★BDスピン・弱 →↘↓↙←+A
★BDスピン・強 →↘↓↙←+C
☆BDカッター ↓タメ↑+C

ローレンスはBDカッターが強力だ。対空性能、対地性能ともに優れているので、状況を選ばずに使っていける。無敵時間もあるので、かなり安心して狙っていけるだろう。
●↓タメ完了↓立ちガードで跳び込み攻撃をガード↓↑C
という対空さえ覚えてしまえばブレイクショット使いだ。

BDスピンは出が早いAを主に使う。Cは出が遅いうえに無敵がないので使いにくい。↓タメ↑はマスターしよう。

・ブレイクショット有効度
BDカッター …A
BDスピン（A） …C
BDスピン（C） …D



対空ブレイクショットを覚えるだけでパワーUPできる。

緊急時以外は頼るな



クラウザー
担当：N.O

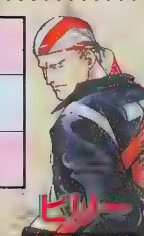
★ブリッツボール・上段 ↓↙←+A
★ブリッツボール・下段 ↓↙←+C
☆レッグトマホーク ↓↘→+B
★カイザーウェーブ ↙タメ↓→+BC
タメ1秒 LEVEL2
タメ2秒 LEVEL3

クラウザーのBS対応技のなかで、もっとも使えるのがレッグトマホーク。無敵もあり、広範囲をカバーしてくれるので出し得といった感がある。しかし攻撃の発生が遅いので、小技に対しては、ガードされてしまうこともあるのですすめられない。そのため、できるだけ「Cや必殺技以上」のものに対して狙っていくようにする必要がある。これらの技に対して使っていけば、相手の技の硬直中にBSをヒットさせることができるからだ。クラウザーは潜在がとても使えるので、BSの無駄打ちでゲージを失うのは痛恨。むしろ、ここぞというとき以外は狙わないほうがいいのだ。



AやBなどの小技にBSをかけても無駄。ゲージの損得を考えろ。

とりあえずミスるな！



ビリー
担当：MVP

★雀落とし ↓↙←+A
☆強襲飛翔棍 ↙↓↘→+B
★火龍追撃棍 ↓↙←+B

ブレイクショットはビリーにとって、命よりも大事なシステムだ。

使っていくのは火龍追撃棍である。その理由は、他のがダメなのはもちろん、リーチがあるしコマンドも簡単、という利点が重要。そして、出も早いので、成功すればほぼガードされることはない。他のキャラのものと比べてみても、まったく遜色ない。間違いなく一級品と言える。

ビリーは相手に攻め込まれてしまうことが多いので、その前にゲージをしっかりタメておいて、相手の攻めの出鼻を毎回ブレイクショットでくじいていくのが理想。絶対にミスらないようにしよう。



唯一キャラに誇れるもの、それがブレイクショットだ。

無理して使わなくても…



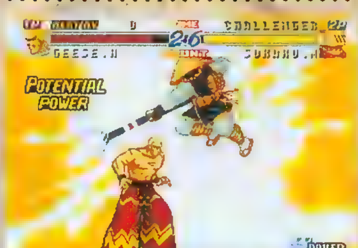
ギース
担当：CHU

☆烈風拳 ↓↙←+A
☆ダブル烈風拳 ↓↙←+C
★デッドリーレイブ →↘↓↙←→+A~A
A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C

烈風拳のほうはブレイクショットとして使った場合無敵時間があるが、攻撃判定の出が極端に遅いので、相手の技によっては反撃できないことが多い。相手のジャンプ攻撃などにブレイクショットしても当たらないので要注意だ。

デッドリーレイブは無敵時間がないので多段ヒット技に対しては使えないが、出が早いので非常に決まりやすい。

潜在能力が使える状態なら常に狙っていきたいのだが、問題はコマンドの難しさだろう。相手の技にもよるが、基本的には途中まで先行入力してガードしたら続きを入力、という方法がいいぞ。決まったら落ち着いて追加入力を。



対空に使ってもキッチリヒットしないのでもったいないぞ。

攻撃判定もないのにどうやって？
フェイント必殺技で決める！

「いまいち攻めに迫力がないんだよなー」という人はとりあえず覚えておこう。

担当：P鈴木

フェイント技とは？

レバーとA+CかB+Cの組み合わせで出すことができるフェイント技。ローレンス以外は最低1つは持っている。

フェイント技を出すと、各キャラが持っている必殺技に似たモーションの動きをして、攻撃判定を持たないまま終了する。

あまり価値がなさそうなフェイント技だが、今作は非常に意味のある行動になっている。ぜひとも実戦に取り入れてほしいところだ。なぜなら…。

フェイント技もキャンセルで出せる！

フェイント技も必殺技と同じようにキャンセルで出すことができる。ここに大きなメリットがある。

今作の必殺技は、そのほとんどがガード後に反撃できたり、ガード後の展開が有利だったりする。つまり、相手が攻めている間は、屈みガードを続けておけば、勝手に反撃できるチャンスがやってくるわけだ。

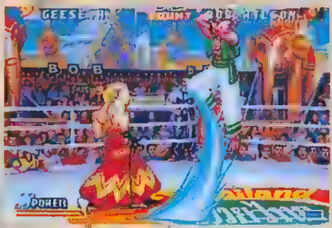
攻めている側としてはこれでは面白くないので、例えばCAを途中で止めてみたりするわけだが、CAは「その固有の分岐以外の技を出すことができない」ので、流れが1回止まってしまう。

そこでフェイント技を必殺技の代わりにキャンセルで出し、流れを止めないように攻めていくわけだ。

例えば、ギースの場合などは、大足払いキャンセル烈風拳を出しても小ジャンプ攻撃が反撃として確定している場合が多い（今作の飛び道具は全般的にスキが大きい）。だからといって、当て身をキャンセルで出すわけにもいかない。



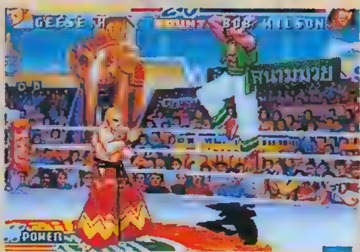
そこにウサギガ～の例。



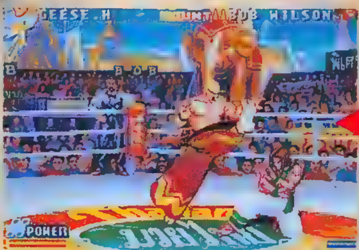
反撃確定のよくあるケース。

必殺技にキャンセルしない場合は、そこで攻めの流れが止まってしまう。

そこで有効なのが↓A+C。大足キャンセルで出せば、烈風拳だと思って跳び込んできた相手に対し当て身が間に合うし、もし相手がガードしていた場合でも、ジャンプ攻撃や←Bでさらに攻めていくことができる。単純にスキを消す役割を果たしているわけだ。



フェイントなら対空は間に合うし、



さらに攻めていくこともできる。

もう一例挙げておこう。

投げからのダメージが大きいキャラは、投げを狙うためにフェイント技を使いこなす手もある。

クラウザーは↓B+Cでカイザーウェーブのフェイントを出せる。通常技キャンセルでフェイントをすると、普通の相手はカイザーウェーブをガードしようとするので、その一瞬を突いて潜在投げやコマンド投げを（ダッシュ後）決めていくのだ。

双角やボブなども、この作戦を実行するメリットがあると言えるだろう。双角は→A+Cでまきびし、↓B+Cでいかづちのフェイントが出せる。コマンド投げを決めるために、→A+Cを使ってみると良い。



カイザー～、



前ダッシュ、



サイクロン！（自称）「カイザーフェイントサイクロン」効果高し。

ボブの場合は、あらゆる通常技に↓B+Cでキャンセルをかけて、相手をガードがちにさせてからダッシュ→止まって投げ、と連携させていきたい。リックやテリー、崇秀などのキャラも、屈みガード不能技のタイミングを悟られないためにフェイント技を活用していくと良いだろう。

各キャラ フェイント技表

リック	➡AC	秦 崇秀	⬇BC
李 香緋	⬅AC ⬇BC	秦 崇雷	⬇BC
テリー	➡AC ⬇BC	ブルー・マリー	⬅AC
アンディ	⬇AC ➡AC ⬇BC	フランコ	➡AC ⬇BC
東	➡AC ⬇AC	ボブ	⬇BC
舞	⬇AC ⬇BC	チン	⬇AC ➡AC
キム	⬇BC	タン	⬇BC
ダック	⬇BC	ローレンス	なし
山崎	➡AC	クラウザー	⬇AC ⬇BC
双角	⬇AC ⬇BC	ビリー	⬅AC
ホンフゥ	⬅AC	ギース	⬇AC ⬇BC

小ネタでGO！

●C攻撃→フェイントから、AorB攻撃を連続技としてつなげていくことができるキャラもいる。ダメージ的には大差なさそうだが、テクニカルっぽさが見た目にいい感じ。

●通常技キャンセルでなくともフェイントが使える場面もある。レイジングフェイント×3回連続→本物、というようにバカっぽくて良い。

●→AC・←AC・↓AC・↓BCを押して、いくつフェイントが出るか試しておこう。

初心者向け企画

RB虎の巻　第3弾

やっぱCPU戦でしょう

無謀に攻めて散ることさえなければクリアは何とかなるはずだ。

担当：P鈴木

キャラごとのCPU戦攻略の前に

22キャラもいるので、パターン化することが難しいキャラも存在している。そのようなキャラを使っている場合は、CPUに対してバックジャンプCを連発してみたり、屈みガードを続けてみたりして徹底的に待ってみよう。CPUがスキのある技を出してくるまで耐え、その技をガードした後に反撃や跳び込みを狙っていこう。

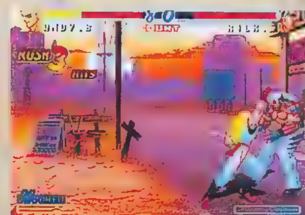
ここで大切なことは、CPUのルーチン（思考回路）はほぼ一定なので、2度失敗した作戦は効き目がないということだ。連続で対空技を決められてしまうようであれば、跳び込みのタイミングを変えるなり、地上戦に転じる必要があるぞ。

それではキャラ別攻略開始

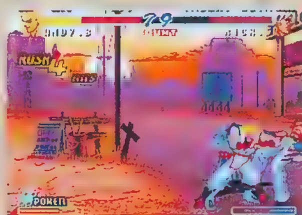
CPUを攻略するに当たってパターンを調べていくうちに、大まかな傾向があることがわかった。傾向別に紹介していこう。

連続技をひたすら繰り返すパターン

前にも書いたが、CPUは吹っ飛んだ後の着地点にガードをしてこないという性質がある。つまり、コンビネーション→必殺技→着地を狙ってコンビネーション→（繰り返し）というパターンを作ることができるわけだ。



まずコンビネーションを決める機会が来るまで待つ。



浮かせてから必殺技で追撃し、



着地際に再びコンビネーションを決める。

■テリー■
・屈A→屈B→↘C→バーンナックル（A）→屈A…（繰り返し）

■アンディ■（画面端限定）
・屈A→屈B→↘C→斬影拳（A）→屈A…（繰り返し）

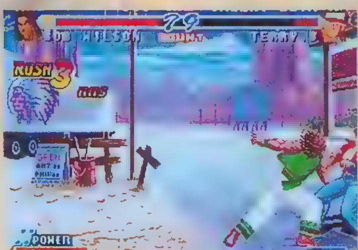
■ジョー東■
・屈A→屈B→↘C→スラッシュキック→屈A…（繰り返し）

■舞■（画面端限定）
・屈A→屈B→↘C→C→B→ムササビの舞→屈A…（繰り返し）

■ホンフゥ■（画面端限定）
・屈A→屈B→↘C→電光石火の天→屈A…（繰り返し）

■ダック■（画面端限定）
・立ちA→立ちB→立ちC→立ちA…（繰り返し）

■ボブ■（変則的）
・屈B→立ちB→立ちC→屈B…（繰り返し・屈Bは連打）



ボブのは変則的。相手は吹っ飛ばない。

■タン■
・屈みB→前疾歩（A）→屈B…（繰り返し）

CPUを動かなくさせるパターン

特定の技、コンビネーションに対して、CPUはガードする性質がある。プレイヤーの体力がCPUを上回っているときには、この連携を出し続けて時間切れを狙ってみよう。コマンド練習にもなるぞ。



コンビネーションを離れた場所から出して…、



永遠を繰り返してコマンド練習（時間稼ぎ）。

■李香緋■
・屈B→屈B→↘C→屈B…（繰り返し）

↘Cのタイミングを少し遅らせたり、↘Cからの屈Bのタイミングを遅らせると、CPUはくらってくれることがある。画面端で↘Cを使って浮かせたら、那夢波（A）→天崩山の連続技を決めよう。

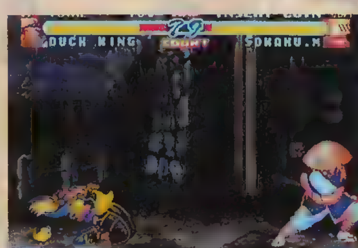
■崇秀■
・屈A→↓C→屈A…（繰り返し）

真下Cでないと前転が出ないようだ。要注意。

技を空振りして投げを狙う

先ほどの応用だ。コンビネーション後CPUがガードしているのを利用して、そのまま投げてしまうのである。

■ダック■
・屈A→↓C→投げ



離れたところからひたすら滑って近付いて、



相手が目の前まで来たら、



投げでイエー。超技もOKだ。ウッシャー。

前進して投げる余裕すらある。やや離れた間合いから、↓A→↓Cを繰り返し出して接近し、投げを狙おう。もちろん、ブレイクスパイラルでもOK。

■ビリー■（難度高し）
・遠距離立ちC→投げ

立ちCが空振りする間合いを覚えるのが大変。ガードされてしまった時は、屈Bや立ちAを狙って間合いを広げていこう。うまく連携させればCPUは動かない。

■チン■
・←タメ→B→投げ
・→A→（攻撃が出る前に）↘C→投げ

CAの1つに移動のみという技がある。うまく相手の起き上がりに重ねれば完璧にハメることが可能だ。

特定の技を連続で出し続ける

CPUが反応してこない技、反撃してこない技を連発するタイプ。地味ながら効果高し。

■フランコ■
・ファイナルオメガショット（→←↙↓↘+BC）連発

■双角■
・憑依弾連発



そのうち当たるでしょ的な気の長い作戦。

・いかづち連発

■ギース■
・レイジングストーム連発

■クラウザー■
・カイザーウェイブ連発

（補足）

成功率は低いが、他のキャラの超技でも似たようなことができる。単純に起き上がりに重ねておくだけでもヒットすることがあるのは驚きだ。

ただ、CPUに一度でも反撃されたことがある場合は、その相手には超技を使わないほうがいい。

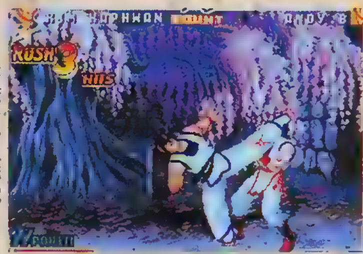
対ライン攻撃を出さないパターン

奥ラインにいるCPUに対ライン攻撃を出しても成功率は低いので、垂直ジャンプで攻撃をかわし、そのまま連続技を決めていく。タイミングさえ覚えれば、パターン化することも可能だ。

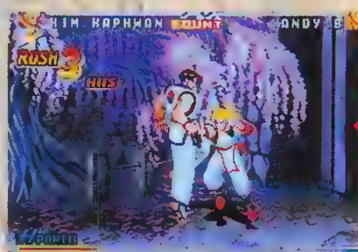
若干、対空性能があるライン戻り攻撃もあるので注意。その場合は、垂直小ジャンプではなく、大ジャンプでかわしていこう。

対戦でも有効なテクニックなので（機会があればそのうち取り上げる予定）、練習しておく価値はあるぞ。

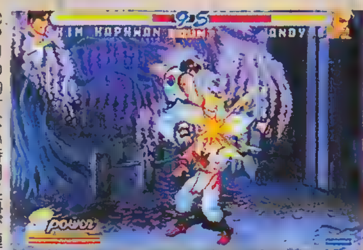
相手（CPU）を奥ラインへ強制的に送るCAを持つキャラは全キャラ可能なパターンなので、抜粋して説明しよう。



CPUを奥ラインへ送る。



CPUが戻ってくるタイミングに合わせてジャンプ。



CPUの動けない時間に再び連続技を決めよう。

■キム■
・立ちA↓立ちB↓立ちC↓垂直ジャンプC↓立ちA…（繰り返し）

■崇雷■
・屈A↓屈B↓➡C↓垂直ジャンプC↓屈A…（繰り返し）

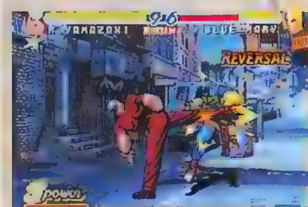
待てるキャラは待つ

キムやローレンスは屈んで待って対空狙いでも問題なくOK。リーチの長い技でCPUにダメージを1回与えた後は待ち重視でいい。

ローレンスは➡⬅⬇⬅⬅Cで近付いてからブレイクショットのパターンも悪くない。

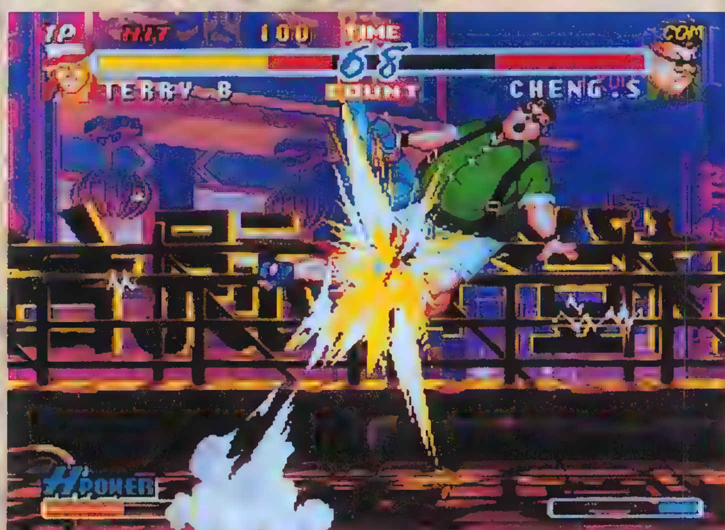
待っているのとはやや性質が異なるが、山崎、クラウザー、ローレンスの立ちCは、他の技よりも少しだけヒット率が高いようなので、CPUに対して体力的に優位に立つ第一歩として出しておいても良さそうだ。

さて、実のところリック、山崎、ブルー・マリーの3キャラはきれいなパターンというものが見つかっていない。さいわいなことに、この3キャラはCAからの連続技のダメージが高いので、待ってスキのある技をガードしてから跳び込んでいく作戦が良さそうだ。



なんか当たりやすい技、というのも結構ある。

結局はCAをヒットさせるために、まずは様子を見る必要があるわけだが、1回攻撃がヒットした後はそのまま攻撃をつなげてCPUを倒せるので、ある程度のダメージは無視でOKだ。



で、結局基本に戻るわけですな。

攻めの流れの作り方

担当：珈琲ふりーく

李香緋



香緋は対戦における表現の多彩さが魅力。やみつきになること請け合い。

力千後宴	→+C
裡門頂肘	→+A
後掃腿	←+B
★那夢波・弱	↓↘→+A
★那夢波・強	↓↘→+C
閃里肘皇	↓↘→+B
閃里肘皇・貫空	（追加）↓↘→+B
閃里肘皇・心砕把	（追加）↓↙←+B
∴天崩山	→↓↘+B
☆詠酒（対ジャンプ攻撃）	A押す〜↑
☆詠酒（対立ち攻撃）	A押す〜→
☆詠酒（対屈み攻撃）	A押す〜↓
★大鉄神	→←↙↓↘+BC
超白龍（超コンビネーション）	近C後→↙→+AB×2
真心牙	相手の近くで一回転+C

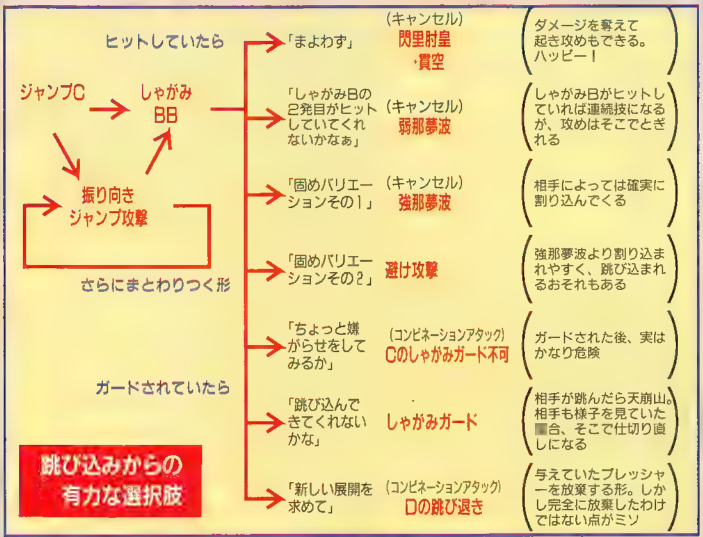
攻めをつなげよう

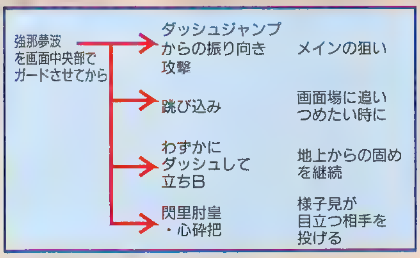
香緋からの仕掛けは、跳び込むか地上で牽制技を出していくのがセオリーだ。

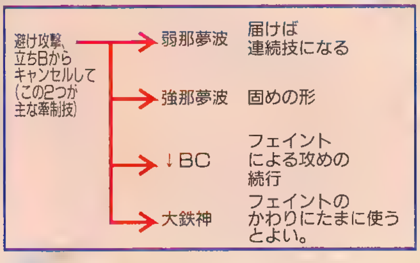
跳び込みは、下方向に強く、対空の避け攻撃をつぶしやすいジャンプBと、連続技を決めやすいジャンプCを使い分けていきたい。空中ふり向き攻撃はジャンプABの空中2段か、ジャンプCがよい。

跳び込みからの形は、表を見てもらうことにしよう。

香緋が攻めを継続するコツは強那夢波を使うことである。ほとんどの必殺技はガードされると香緋が不利だが、強那夢波はわずかに香緋が先に動き出せるのだ。ブレイクショットの的になりやすいという弱点も持っているが、うまく使えば攻めのバリエーションが格段に増えることになるぞ。







ブレイクスパイラル集中講座

おれたちゃやっぱりブレイカーズ!!（前編）

担当：CHU

ダックキング



ダックといえばやはりこれ！というわけでブレイクスパイラルを狙うのだ〜。

ローリングネックスルー	→+C
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	→+A
ショッキングボール	転ばし時↓+C
★ヘッドスピンA・弱	↓↘→+A
★ヘッドスピンA・強	↓↘→+C
フライングスピンA	空中↓↙←+A
☆ダンシングダイブ	↓↙←+B〜↓↘→+B
ブレイクストーム	→↘↓+B〜B連打
ダックフェイント・空	空中で↓↓
ダックフェイント・地	ダッシュ中↘+C
クロスヘッドスピン	自分が奥ライン時↑↓+D
ダイビングバニッシャー	潜在1LV1後空中で↓↙←+BC
ローリングバニッシャー	潜在1LV2後↓↘→+BC
ダンシングキャリバー	潜在1LV3後↓↙←+BC
ブレイクハリケーン	潜在1LV3後→↓↘+BC
ブレイクスパイラル	相手近くで一回転+BC
ブレイクスパイラルBR	空中で←↙↓↘→+BC
ダックダンス	→←↙↓↘+C ※ボタン連打でレベルアップ、最高レベル4
スーパーボンビングマシーン	潜在LV4後→↘↓↙←+C

ブレイクスパイラル編

ブレイクスパイラルは投げ技ということもあって、連続技に組み込むなどの確定状況は少ない。常に単発できめなければならず、いかに相手を投げられる状態にしながら近づけるか、というのがポイントになってくる。そこで…。

■スカしブレイク■

相手に何らかの攻撃すると思わせて近づき、その攻撃をスカしてブレイクスパイラルをきめる基本的な方法。

・ジャンプ攻撃スカし
ジャンプで跳び込み、何も攻撃しない or 当たらないように早めに攻撃を出してスカらせて着地し、そのまま〜。

・HSAスカし
HSAをギリギリ当たらない距離から出して、着地後〜。

・クロスHSAスカし
相手に当たらないように中距離以上の間合いからクロスHSAを出し、着地後〜。

・屈A屈Cの後
攻撃判定の無いコンビネーションで近づき〜。

・ダックフェイント地の後
無敵状態で近づき〜。無敵時間が短いので、反応のいい相手には多用禁物。

■ガード・くらいブレイク■

相手の攻めの後 or 最中に割り込んでブレイクスパイラルをきめる方法。

・相手のジャンプ攻撃後
相手の出した攻撃の打点が高かった場合や、相手が弱攻撃を使ってきた場合に、相手の着地をそのまま〜。

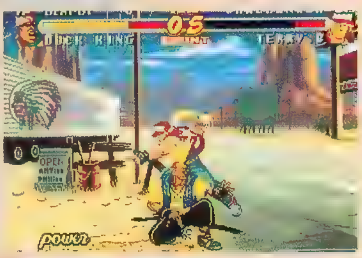
・相手の突進系攻撃後
このゲームの突進技は、ガードすると離れてしまう技が多いのでチャンスは少ないが、とりあえず覚えておこう。

・相手のライン攻撃後
相手が奥ラインからAかBボタンで攻撃してきた場合に、その攻撃を受け（ガード・ヒットどちらでも可）、その後そのまま〜。最もきめやすいポイント。相手があまり奥ラインに行かないタイプなら、AB→Cのコンビネーションで相手を無理矢理奥に送るのも一つの手だ。

■避けブレイク■

これは主に相手のジャンプ攻撃に対して使える方法。

相手のジャンプ攻撃を上半身無敵の避け攻撃でかわし、避け攻撃の攻撃判定が出る前にブレイクスパイラルを空キャンセルして相手の着地を吸うという、ちょっとしたテクニックだ。ただ、下半身は無敵じゃないので、下方向に強いジャンプ攻撃を使ってくる相手にはまったく通用しないので注意。



ライン攻撃食らいブレイクはかなりきめやすい。この後吸え。

■ダックダンスブレイク■

これはブレイクスパイラル唯一の確定ポイント。まず、ダックダンスを当てる（いきなりムズい）。そしてボタンを連打しないで（相手が抵抗しないなら連打してもOK）すぐにダンスを終わらせ、気絶している相手を〜。

●予備知識●

ゲージを溜める時は空中振り向き（ジャンプ中D）後フライングHSAがいいぞ。

●予告?●

次回はブレイクスパイラルBR編を予定。ではまた。

いらっしゃいませ

担当：バリバリではなくなったワイルダーKEI



フランコ・バッシュ

バロムパンチと超必3段を取り寄せました。買ってくんねい！

ゴリラシュ	→+C
スマッシュ	起き上がりC
バロムパンチ	B+C
バッシュトルネード	→+B
★ダブルコング	↓↙←+A
★ザッパー	↓↘→+A
ウェービングブロー	↓↘→+D
☆ガッツダンク	↓↘→↗+B
★ゴールデンボンバー	↙タメ→+C
★ファイナルオメガショット	→←↙↓↘+BC
メガトンスクリュー	→↘↓↙←+BC
ハルマゲドンB	→←↙↓↘+C

ぼくらのパパが…

フランコというキャラは、技1発1発の破壊力はあるのだが、強力な連続技をたたき込めるチャンスがなかなかない。それに、必殺技の硬直時間も長めなので、ガードされると反撃を受けてしまうのが手痛い。唯一スキが小さいのは、ウェービングブローのみだ。

すごいぜ！バロムパンチ!!

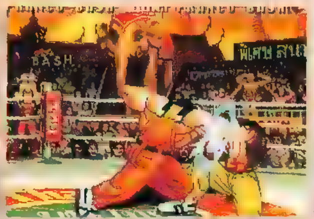
バロムパンチというのは、B+Cだけで出せる技のことだ。いきなり突進してパンチするので、相手キャラにヒットする確率が高い。しかも、ガードされても反撃されないので、攻めていくうえでとても役に立つ。もし相手キャラにヒット、またはガードされたときの選択肢として、

①バックダッシュ
②ライン移動

がある。この2つは、基本的に相手キャラの技をかわすための、共通した目的がある。

①でかわすことができたら、再びバロムパンチを出すか、立ちB or C攻撃を出して牽制しておこう。ただし、①を失敗するとしゃがみ攻撃をくらうおそれがあるので、最初は②を使ってみるといいだろう。

②の場合はお互いほとんど同時に動く形となるので、移動したあとAかB、どちらで攻撃するか読み合いになる。もし②を行って相手キャラが必殺技を不発したなら、奥ラインC→A→C→ダブルコングを狙ってみよう。奥ラインCから立ちAにつなげるのがちょっと難しいが、一応連続技になる。このとき注意してほしいのは、相手キャラ近くで奥ラインからのCを当てないと、ダブルコングまでつながらないということだ。また、AかBどちらか当てることができたら、しゃがみA→ダブルコングを狙ってみるといい。



マッハ◎ッドでブロロロロ。



こううまくいけばずばばばばーん！

一度はチャレンジ超必3段 夢見ましょう

対戦では滅多にお目にかかれない…それが超必3段だ。初段はメガトンスクリューで始まり、落下してくるところにタイミング良くハルマゲドンバスターを当てる。これで気絶させて、ファイナルオメガショットを当てれば完成だ。が、夢には違いないので、狙いすぎて自滅しないようにしよう。



落下してくるキャラにうまくハルマゲドンを当てよう。超攻めの醍醐味。

超攻めの醍醐味

担当：「次回作は大張版クラウザー希望!!」FRS・N・O



ヴォルフガング・クラウザー

今回は帝王の名に恥じない、強力な押しの強さを引っさげて登場!!

ニースマッシャー	→+C
デスハンマー	→+A
カイザーB.ブレス	ジャンプ中↓+C
ダイビングエルボー	転ばし時↓+C
★ブリッツボール・上段	↓↙←+A
★ブリッツボール・下段	↓↙←+C
☆レッグトマホーク	↓↘→+B
フェニックススルー	←↙↓↘→+C
デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
カイザークロー	→↓↘+C
リフトアップ ブロー	→↘↓↙←+B
★カイザーウェーブ	↙タメ↓→+BC
タメ1秒	LEVEL2
タメ2秒	LEVEL3
ギガティックサイクロン	相手近くで一回転+C
アンリミテッドDR	→↘↓↙←→+A
～・A・B・C・B・C・A・B・C・C	(or←↓↙AC)

攻めの強さは歴代最強

レッグトマホークが当たりが強くてしゃがみガードできないので、中間～遠距離ではこれをメインに出していく。この技は比較的隙が小さいほうだが、さすがに密着でガードされると反撃されるので、「ある程度の間合いを保ちながら」使っていく必要がある。

また、レッグトマホークで相手に立ちガード癖をつけたら、今度はキャンセル下段ブリッツボールも交えていくといい。この技は近距離に限って立ちガード不可の下段攻撃なので、レッグトマホークと併用すれば、相手のガードを上下に揺さぶることができるぞ。

普段はレッグトマホークで活路を開き、接近戦に持ち込んだら、コンビネーションアタックにキャンセルをかけながらブリッツボールやレッグトマホークで押していく。

相手を端に追いつめたら、立ちBやジャンプ攻撃も交えた攻めに持ち込もう。特に立ちBはリーチが長く、画面端での攻めを持続させるのに重宝する。立ちBの先端をガードさせるように立ちB→立ちCを出すと、立ちBをガード後に相手がちょっとでも動くと立ちCがヒットするのでおすすめ。

また、端での攻めになくてはならないのが、ブリッツボールの存在だ。この技は弾をガードさせてしまえば、そのあとはクラウザー側が有利になっている。端でキャンセルブリッツボールをガードさせてあとは、ふたたびリーチの長い立ちBか出の速いしゃがみAで固めを続行しよう。

超必殺技&潜在能力

おなじみのカイザーウェーブは、溜め時間が驚異的に短いのが特徴。小技を2発くらい空振りすればもう溜めは完了しているので、体力ゲージが赤いときは何かするごとにレバーを引いて、溜めのくせをつけよう。なお、溜め方向は左下とされているが、従来の真後ろでもOK。さらにコマンドは↓が不要で、溜めた状態からダイレクトに→B+Cと入力するだけでいい。↙で溜めて←で溜めを持続することができるし、その逆も可能。つまり、溜めている間も立ちとしゃがみの切り替えができるのだ。

これを利用して、画面端でキャンセルブリッツボールを跳び越えてくる相手には、カイザーウェーブを頻繁に交えていくと効果的。なお、画面端の相手がジャンプしたところにカイザーウェーブが空中ヒットしたら、カイザークローで拾うことも可能だ。

ギガティックサイクロンは立ちAなどで刻んでおいて、いきなりダッシュから決めるのがセオリー。レバーはすばやく四分の一回転まわそう。

アンリミテッドデザイアはデンジャラススルー→A→C(またはA+B)キャンセルから連続になる。アンリミテッドデザイアはそのまま決めてもいいが、前作のように8発止めから通常技に繋げることができる。画面端なら体力を9割減らすことも可能な技も見つかっているので、興味のあるひとは研究してみよう。



今回のクラウザーは画面端でのラッシュが強力。

注目 振り向きジャンプ

使わなきゃ損！

振り向くだけで、いかにもリアルバウトって感じですか。

担当：珈琲ふりーく

リアルバウトシリーズの特徴ともいうべき振り向きジャンプ。ほとんどのキャラが強力な対空技を装備しているこのゲームでは、振り向かなければ攻めの形を組み立てることができないほどだ。

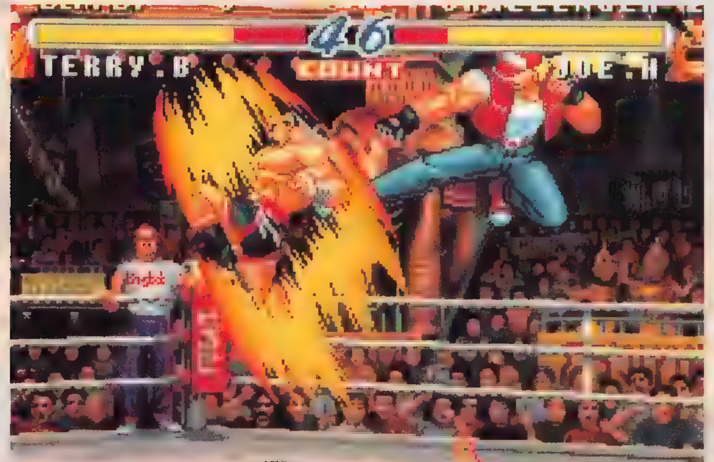
今回はこの振り向きジャンプに注目してみることにしよう。

対空技をすかしたい

このゲームの対空技は強い。ほとんどのキャラが強力な対空技を装備しており、普通に跳び込むと簡単に落とされてしまう。

この強力な対空技たちに対して有効なのが空中振り向きなのだ。

具体例をお見せしよう。東のタイガーキックは強力な対空技で、普通に跳び込んで勝てるような技ではない。しかし東を跳び越すようにジャンプして振り向いてから攻撃すれば、後ろからタイガーキックをつぶすことができる。



相手を跳び越すようにジャンプして、振り向き、対空技を後ろから攻撃だ。

この振り向き攻撃によって無効化されてしまう対空技は多い。タイガーキック以外にも、香緋の天崩山、崇雷の天耳拳、アンディの昇龍弾といった名だたる対空技も振り向き攻撃には弱い。

振り向き攻撃があまり意味のない対空技もある。タイガーキックのように斜め上に進むのではなく、真上に上昇する、テリーのライジングタックルやキムの飛燕斬、崇秀の天耳拳といった技たちには効果が薄い。

注意！


小ジャンプから振り向くことはできないぞ。

コマンド入力の邪魔をしたい

対空技を封じたいという意味では、振り向きジャンプは相手のコマンド入力を邪魔し、対空技そのものを出させないという効果もある。

振り向きジャンプは相手を跳び越すようなジャンプから使われることが多い。その際地上にいる相手は自動的にこちら側に振り向くため、コマンド入力の向きが逆になり混乱することになる。

これもまた対空技による。前述のタイガーキックなどのコマンド技に対しては有効だが、ライジングタックルなどの下溜め上技に対してはほとんど意味がない。

ガード方向を惑わせたい

相手のガードを崩しにくいこのゲームにおいて、空中振り向きは非常に重要な攻撃手段である。

空中振り向きジャンプによる攻撃は、相手にとって自分の真上もしくは背中から攻撃を受けることになり、ガード方向が分かりづらい。

跳び込み攻撃がヒットすれば、もちろん地上の連続技につなぐことが可能なので、ここから一気に大ダメージを奪うことができる。

ガード方向を見極めるコツ


ガードする側があきらかに振り向いているときは普通にガード（写真だとレバーは左）。


迷うときはそれまでの位置関係によるガード方向（写真だとレバーは右）だ。

空中2段を使いたい

このゲームではジャンプ攻撃をAC、BCという形で2回出すことができる。1回目の攻撃がヒットorガードされた瞬間に次の攻撃ボタンを押せば、次の攻撃がでてくれる。

空中2段のメリットはガードしにくい点と、最初の攻撃の打点が高くても2回目の攻撃があるため地上の連続技につなげやすい点だ。

空中2段はキャラによって使いやすさが大きく異なる。次の攻撃がでる前に着地してしまうことが多いためだ。そのため、実用に耐えないキャラも多い。

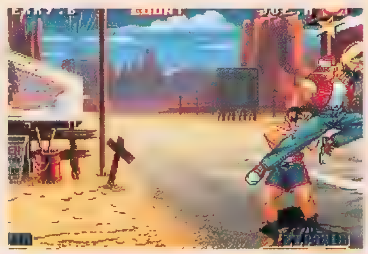
しかしあきらめていたキャラでも振り向き攻撃を使い、1発目の攻撃を高い位置で当てれば、2発目が間に合ってくれるかもしれない。背の高いキャラ相手なら全キャラが可能だ。

AC、BCだけではなくABCの順に出すことができるキャラもいる。アンディ、舞、キム、タン、崇雷、崇秀、香緋の7キャラが空中でABCの順に技を出せるキャラだ。その中で舞は、さらにCからAに戻ることができる。

画面端と相手の間に割り込みたい

空中振り向きは、画面端に背中をくっつけている相手と画面端の間に割り込むことも可能にしてくれる。

これができるのは自キャラの跳び込み攻撃の性能と、相手キャラの体の形にもよる。空中振り向きからの攻撃が相手にガードorヒットしなければ画面端側にいくことはできないからだ。


画面端との間に割り込まれたときのガードのレバー方向は画面端だ。



画面端のアンディや舞、タンといったキャラに、振り向き攻撃はまず当たらない。

以上空中振り向きをする理由を見てきた。あと強いて挙げれば、空中で振り向きモーションを見せてから空中必殺技で襲いかかるというフェイント的な使い方もある。

まぁこれは空中必殺技を持つキャラに限られるので、基本的には相手の対空技を無効化する軌道で跳び込み、ガード方向を惑わせてダメージを奪うために空中振り向きをする、と考えておけばよい。

空中振り向き攻撃を使うか使わないかで、自キャラの攻撃力は大幅に変化する。使っている人も多いみたいだし、戦法に組み込んでみてはいかが？

リアルバウト RBシリーズの独自システム

日刊サウスタウン
4月30日(月) AB版 第696号
株式会社新声社 ゲーメスト編集部 千代田区神田神保町1-26

悲劇 結婚式で彼氏の頭が！

中華街で大乱闘！中心人物の少女逃走中

社会

WAAAHH! 突如 トンでる男乱入





突如乱入してきた謎のキャラクター、アルフレッド。一応隠しキャラなのだが「あれ～？見たことあるぞ」という人も多いだろう。

そう、このキャラは6月25日に発売予定のプレイステーションソフト「RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND」の新キャラクターで、すでにゲーム情報誌などで紹介されているキャラなのだ。RB2では残念ながらプレイキャラとして使用することはできないが、対戦してどんなキャラかをチェックしておくのもいいだろう。

出現条件は…、

1…1コイン。
2…CPUに1回も負けない。
3…潜在能力フィニッシュ5回以上か、超必殺技フィニッシュ7回以上する。

この3つをすべて満たしてクリアすれば、エンディングの前にボーナスゲームとしてアルフレッドと対戦することができるぞ。ボーナスゲームなので勝っても負けても試合の後はエンディングだ。

プロフィール
格闘スタイル：我流
国籍：アメリカ
職業：冒険家
誕生日：1980年5月25日
身長：176cm
体重：65kg
血液型：A型
趣味：バードウォッチング
好きな食べ物：果物全般、ジャスミンティー(日本茶)
嫌いなもの：船、車(なぜか酔う)
大切なもの：愛機
得意スポーツ：スカイダイビング
好きな音楽：ジョン・ウィリアムズ
特技：曲芸飛行

アテナ（石橋けい）インタビュー

テレビ東京・大阪・北海道で好評放送中の「ATHENA」。今回、ロケ現場にお邪魔したぞ。（インタビュアー・ぶちけん）

ー「アテナ」という役をもらってどう思いました？

「すごく嬉しかったです。今は毎日の撮影に体調を崩さないように頑張ってます」

ーアテナというキャラクターは演じてみていかがですか？

「アテナは、すごく他人に対する思いやり・優しさを持っている女の子だと思うんです。その中で何があっても強く生きていこうとする芯の強さを演じていきたいです。現場もいい緊張感があるので最後まで維持したいです」

ー今後に向けて、何かファンに一言お願いします。

「これからいろんな事が起こって悩みますが、その中でアテナは成長していきます。そこを見守っていて下さい」

※「ATHENA」北海道OA情報
4月17日より毎週金曜日26時15分よりテレビ北海道にて


編集部に帰った後、写真争奪戦が起こりました。

大人気パロディドラマついにラジオへ進出!!

SNKキャラが抱腹絶倒の壊れっぷりを見せるCDドラマ「DJ Station」の新作が、「ねおちゅぴ」でオンエア決定!!今回は山崎竜二が初登場だ。第1回収録の現場で、山崎役の石井康剛さんは「皆さんのノリに圧倒されっぱなし。曽木さんはイジメるし」とシヴく語って下さったが、その一言には「ウソつき！」（リムルル＝神谷けいこさん）「血は関西」（庵＝安井邦彦さん）「イジメてないやん！」（舞＝曽木亜古弥さん）「フォー！」（ギース、ダック、牙神＝コング桑田さん）と、激しいツッコミが、今回もノリの良さは抜群だ。ほかにも「山崎とのカラミは鳥肌たちましたわ」（京＝野中政宏さん）「大逆転劇あり！」（紅丸、チョイ＝モンスター前塚さん）「ハメられた！」（←？）（ナコルル＝生駒治美さん）などなど、聞きどころは盛りだくさん。放送は5月から4カ月、全4回で、最終回のネタはリスナーから募集するとか。聴いとけ!!


にぎやかなメンバーでお送りする「DJ Station」。意外な一面が飛び出すのはもちろん必須！

お便り募集！

日刊サウスタウンでは、読者のアツいハガキを募集しています。
●イカすブレイクショット
●A&Q
●その他
宛先〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26 新声社第一編集部ゲーメスト「RB2日刊サウスタウン」担当はまー まで。

庵・等身大ポップ プレゼント！ K・O・F'98制作快調!?

現在制作中のK・O・F'98について、SNKからコメントをもらったぞ。

「いやー、まだ何も言えないっすよー。カンベンして下さい。でも、非常にデリシャスなゲームになりますので期待していて下さい」（宣伝課・梅本氏）

とのこと。というわけで、SNKに行ったついでに等身大庵ポップとSNK特製イラスト集をもらってきたので、ポップを3名、イラスト集を5名様にプレゼント。詳しくは182Pのプレゼントページを見てね。







早いところでは既に登場しているので、見た人も結構いると思うが、このFV2には〝隠しキャラ〟がいる。
ま、現在の流行と言ってしまえばそれまでだけど、セガの格闘ゲームでは結構珍しいこと。それに、やっぱりいないよりは、いたほうが楽しみがあっていいよね。

太陽の戦士(?) DELSOL

太陽を模した覆面をかぶり、じりじりと前後動作を繰り返すレスラー、それが『DELSOL』(デルソル)。
キャラ性質はいわゆるマーラーのコンパチで、主要技の性質はほとんど同じ。コンボストレートシリーズや、ヒールドロップからの連携に、ピーナッツドロップ…。戦い方もマーラーとほとんど同じでいいはずだ。
もちろんオリジナルの技も幾つかあるが、今回は残念ながらお見せできない。一応、1つ挙げておくと、マーラーのハリケーンパンチ。これと同じコマンドで、両手突きのような技が出せる。が、使い勝手のほうはというと…。ハリケーンには遠く及ばないというのが正直なところ。

デルソル	・稼働総時間250時間未満 ・セレクト画面で残り時間18秒以内にスタートボタンを押しながら、レバーを上に入れつつ画面外にカーソルを持っていく250時間以上は画面外にカーソルを持っていけばOK！
カーン	**・稼働時間250〜500時間はデルソルと同様** ・稼働総時間500時間以上 ・普通に画面外にカーソルを持っていくと選ぶことができる

上昇野郎がゆく 空はこんなに青かった!



マーラー

担当：アディトシ

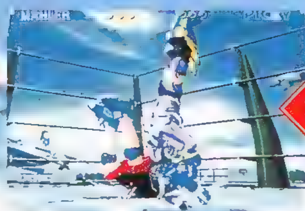
マーラーの投げ技群の特徴は威力や形態よりも「限定された状況でのみ決めることができるものが多い」ということ。今回はその代表的なやつを見てもらおう。

トップロープは俺のもの!

●ファイナル・デス・ドライバー

壁際でのコマンド投げ、エクストリーム・デス・ドライバーの最終形態。エクストリームもかなり豪快だったがファイナルともなるとはっきり言って3倍増し。
威力が高くなるのは当然として、視覚的には今まで引いていたカメラが寄り出しトップロープに昇る。ここまでは同じだが、そのまま落とすのではなく回転を加えて落ちるのだ。
追加入力の受付はシビアではないので、エクストリームが入ったら必ず決めるようにしておきたい。

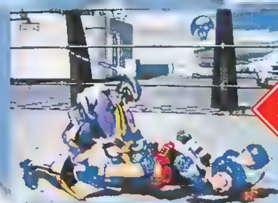

追加入力の成功は、このカメラアクションが告げてくれる。


後は大回転を堪能するだけ。もちろん威力も高い。

●デッドマン・フェイスクラッシャー

死刑囚(デッドマン)の顔面を潰すという、かなり冷酷な投げ技。
要はダウン投げでコマンドもサンマンのものと同じなので、割となじみ深いはず。受け身の制約が少なくなったFV2では、前作のサンマンほど確定するポイントは多くない(だろう)のが少しつらい。


ピーナッツの崩れ。回復しようがしまいが…、


このダウン投げは確定だ。まずは覚えておこう。

が、一応、今分かっている限りではピーナッツクラッシュの後には確定する。恐らくこれだけではないと思うので、その辺は次号以降で。

●ヒールドロップ・ロースピン・ミドルキック

ヒールドロップ→ハイキック2は先の号で紹介したとおり。それとの違いというのは名称でも分かるように、最後がミドルキックになっているという点。
ま、その程度ならわざわざ紹介する必要はないのだが、「ハイキックのほうを使うなら、こっちだけ使っとけ」と言いたかったわけだね。うん。

手数多く見せつつ…

さて、ほとんどの固有技を紹介し終えたので、マーラーの基本的な戦法について説明していこう。
まず投げ技、打撃技どちらもかなり充実しているマーラーだが、実戦となると使用頻度はやはり打撃技8、投げ技2といった感じになるはず。
打撃技と言ってもマーラーの場合はもちろん連携。(ハイ)コンボストレートのバリエーションを中心に、ダブルスリップエルボーを絡めていくのが、とりあえず常套手段。さらにフックアッパーも非常に使い勝手がいい。2発とも中段技で、1発目が入れば2発目まで連続。さらに浮かすこともできるのだから、連携に合間に置いてもいいし単発でも使っても問題なし。
これで相手を固めたりダウンさせることに成功したら投げ、もしくは多少大振りな、ヒールドロップ、ジョウクラック・キック、スロウフック等を連携させ一気に勝負を決めにいく。
と、こんな具合に試合を進められるのが理想かな。


ここで中段が出るのは、かなり心強い。


ヒール後のハイキックがすかっても…、

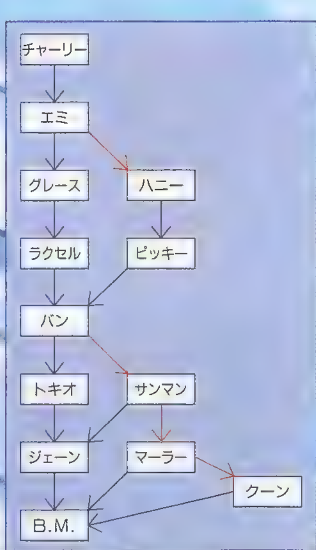
ハイ・コンボストレート	ⓀⓅⓅ⇨Ⓟ
ヒールドロップ→ロースピン・ミドルキック	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ⇧Ⓚ
ブラックレインボー	敵近く ⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
ファイナル・デス・ドライバー	敵近く壁正面 ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇩⬃⇦⬂⇧Ⓟ+Ⓖ
デッドマン・フェスクラッシャー	敵仰向けにダウン敵足近く ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ



デルソルとカーンをCPU戦で出現させる方法を説明しよう。

左のフローチャートを見てもらえば分かるように、ハニー、ピッキー、サンマン、マーラーは分岐キャラとなっており、そこに至るにはSKOか体力を半分以上残して勝たないと行けない。で、最後の分岐キャラであるマーラーでその条件を満たせばカーンに会えるというわけだ。

またデルソルほうはCPUを「ランダムモード」にしておけば、ランダムで出現するようになっているだけで、特別な条件というのはない。





チャーリー

担当：SHO



チャーリーを動かそう

新キャラであるチャーリーは、どうやって攻めればいいのか分からないという人が多いと思う。

そこで、今回は実戦で使える技をピックアップをして紹介しよう。

有効な技

●ハイ・タイム（KK）

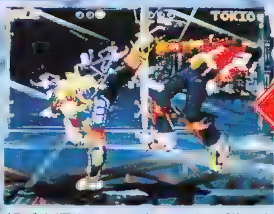
キックボタン2回を押すことによって簡単に出すことができるハイ・タイム。

中段攻撃であるヒザ蹴りのあとに、相手を浮かせることのできるハイキックを出す2段技。

接近戦での揉み合いや、押しているときなどに使うと有効名技だ。また、ガードされてしまったあとには、ガード&アタックを使ったりするといい感じになる。

さらに、ビート・ロー・ハイ（⇩KK）も同じような使い方ができるので覚えておいてほしい。


ヒザ蹴りの後に、


相手を浮かせることのできる蹴り上げが出る。

●ファンキーヒール（⇧PK）

チャーリーの技の中で、攻撃の起点となる技の1つ。

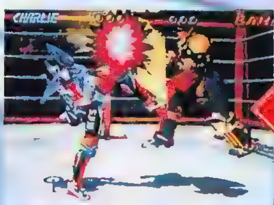
アッパーで相手を浮かせて、かかと落としで相手をたたきつける技。

この技の強さは、アッパーをガードされても、2発目のかかと落としが非常に強いというところにある。

しかも、かかと落としをガードされても相手がガード崩しの状態になるので、チャーリー側が有利となる。

ガードさせたら、ハイ・タイム（KK）などの連携につなぐのがいいだろう。


アッパーで浮かせてから


かかと落としで叩きつける。

●フェイキー・タンブリング（⇩P+K⇩K）

腕を振り上げて叩きつけてから、下段回し蹴りを出す技。

初めの叩きつけがヒットすればよろめき状態となるので、次の技への連携がしやすくなる。

しかし、下段回し蹴りへとつなぐときには、間隔が空くため、割り込まれやすいので、叩きつけの時点で止めて、別の技へと派生させるのもいい。


腕を振り上げて叩きつける技のあとに、


下段回し蹴りが出る。

●ハイスピンキック（⇩⇘⇨K）

上段攻撃のハイスピンキックだが、攻撃発生が速いため、しゃがみパンチの後などに連携として使うと、予想以上の働きをしてくれる。


ハイスピンキックは、いろいろな場所で使っていこう。

ハイスピンキック	⇩⇘⇨Ⓚ
スタンド・ヒール	立ち途中　Ⓚ
スタンド・ヒールドロップ	立ち途中　ⓀⓀ+Ⓖ
タンブリング	⇩Ⓟ+Ⓚ
フェイキー・タンブリング	⇩Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ
グルーブエルボー	⇦Ⓟ+Ⓚ
スイング・チャーリー	Ⓟ+Ⓚ
ダブルスイングチャーリー	Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
バックフリップライド	⇗Ⓚ+Ⓖ
フロントホップ・ブーメラン	ライド　⇨Ⓚ
バックホップ・ブーメラン	ライド　⇦Ⓚ
スティンガー・キャッチ	敵近く敵しゃがみ ⇧⇗Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ

起きたッ！？ これ人…



エミ

担当：借金

今回公開することになったエミの投げ技の中にはなんと連続入力のものが…。そ、それはぜひ決めなければ！と盛り上がってくれれば万事OK、だから？といわれると返す言葉はないですな。

パワーボムと思いきやなんと連続投げ

●スポーツフィッシング
●ゲットバス

コマンド投げ。スポーツフィッシングが決まるとおもむろに相手を持ち上げる。パワーボムかと思えば、相手を後方に投げっぱなす。この辺りは、やや厳しいか一本釣りに見えなくもない。釣り上げた魚は、勢い余って地上に立つ。追加入力をしなかった場合は、この後相手がダウンして終了。



相手を引っこ抜いて、そのまま後ろに投げる。



ルアーの重みで沈めてから引き抜くのがポイント？

追加入力を入れればゲットバス。さらにジャーマンで相手を叩きつけるのだ。

この技名の響き、最近耳にした記憶があるのは気のせい？バサ兄いに聞いてみるか。

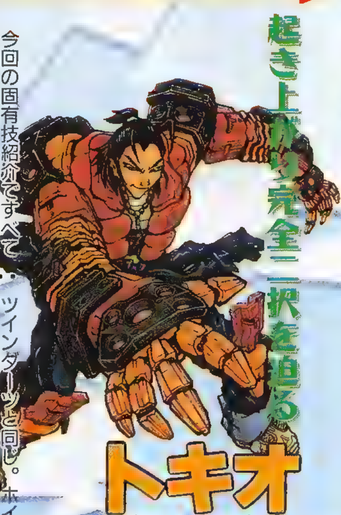
●UFOキャッチャー

コマンド投げ。相手をボディリフトで持ち上げクルクル回転。そのまま腕力でポイッと放り投げる。さらっと書いてみたがこの娘、本当に小学生なのか？

攻撃しながら寝る

発生が早く使いやすい中段はエースアタッカー（⬇KK）。しかし、エミを操る以上、特性である「ねころび」を使っていくのはエミ使いの運命。このさだめに従いつつ、しか

起き上がり完全二択を迫る



トキオ

担当：キャサ夫

今回の固有技紹介ですべて出し尽くすことになったトキオ。コマンド表に記載されている技は6つ。しかし、内4つの技は前作の継承技。残り2つも前号で紹介した技の派生となる。

ということで、今回は簡単な技紹介をして、対戦基礎を説明していこう。

これがトキオのウリ！最多段連携技だ！

●グランドゼロ→ヒールホイップorステッピン・キック

中段肘打ちから上段の回し蹴りを2発、そして横転をし、起き上がりトーキックから踵落としへ移行。これがグランドゼロ→ヒールホイップになる。横転までの技性質は前号でも紹介したグランドゼロ→ツインダーツと同じ。ホイップの場合は最後踵落としになって安定を選択したものだ。

グランドゼロからの派生技のもう1つは、横転後下段技を出すもの。これがグランドゼロ→ステッピンキックになる。



グランドゼロからの派生。ヒールホイップの踵落としは威力大。

グランドゼロ →ヒールホイップ	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ +ⒼⓀ⇩Ⓚ
グランドゼロ →ステッピンキック	⇨⇨ⓅⓀⓀⓅ+Ⓚ +Ⓖ⇩Ⓚ
スパイラル ・ベントエッジ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅⓀ
スパイラル ・トリックプロ	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ⇦Ⓚ
スパイラル ・リアクターコザック	⇩Ⓚ+ⒼⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
ファイアーダーツ	走り中　Ⓚ

横転後、一応二択を迫る形にはなっているが、横転を潰される場合が多い。やはりグランドゼロは3発目の攻撃部分で中段か下段に振り分けたほうが無難かと…。

●スパイラル・ベントエッジorトリックスプロorリアクターコザック

トキオの得意技がこの3つ。下段回し蹴りからパンチ3発へつなぎ、最後に様々な蹴りを出す。その3つがこれ…。ベントエッジが上段回し蹴り、トリックスプロがサマーソルト（中段）、リアクターコザックは下段回し蹴りとなっている。

主に使う場面というのは壁際による空中コンボとなり、トリックスプロが一番安定して決めることができる。

●ファイアーダーツ

走っている途中でKボタンを入力すると、結構リーチが長く、威力も大きい横跳び蹴りを出すことができる。ガードした相手もひるますことができ、その後の展開にもつなぎやすい攻撃だ。

小さなスキを突くのが得意分野

まずはじめにトキオのキャラクター性能を説明すると、サンマンやバンみたいに「一発を狙う」などといった相手に大ダメージを与えるような技が存在しない。どちらかというと、意外に地味でコツコツとダメージを与えていくタイプのキャラクターになる。

対戦で勝つパターンも接近または中間距離では、リーチが長く攻撃スピードも早い。加えヒットするとダウンをする技が多いのでそれを多用。その流れでダウンを奪い、起き攻めに転じる。ここから一応トキオのラッシュが始まると考えてもらいたいし、これがトキオの必勝パターンになる。

これをまずは基本にしていろいろとバリエーションを作っていこう。



起き攻め、中間距離で有効活用のライトニングアローは強力！



下段回し蹴りのスパイラルで起き攻め。ヒットしたら…。



そのまま空中コンボでトリックスプロを決めろ！

期待の数々に思わずヒートアップ!
これで決まりだ! 新作スープレックス!

HEAT UP HEAT UP

も勝利を拾っていくには、連携から寝る必要がある。そこで、ハードダンク(⇨PP)からのねころびも使っていこう。「あれっ?いつのまにか寝てるよ。こいつ、わかんねぇ」と言わせれば本物だ(っていうか誰もいわねー)。


寝れないが、ヒットすれば相手を蹴り上げるエースアタッカー。

下段に負けるな!

地面にねころんでも、すぐに下段攻撃や下段G&Aを出されてあえなく終了。これでは、せっかくねころびを使ってもおもしろくない。

●ティップタップ(寝、相手に足向けⓀ+Ⓖ)

ねころびから跳ね起きるようにして中段攻撃を仕掛ける技。攻撃発生が早いので、ねころびを見て下段攻撃を出してくれればヒットする。相手が立ちガードした場合は、ガードを崩しつつ地上戦に戻ることができる。

このティップタップを混ぜていくことで、ねころびからのほかの行動が初めて生きてくるだろう。


ねころび時に、下段G&Aなどがきても、


どかーんと迎撃。相手のやる気を奪っていけ。

フロッグス→ねころび	⇙ⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ
リビット	⇙ⓀⓀⓀ
Eスワット	立ち途中　ⓀⓀ
ウォールジャンプキック	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓀ
ウォールジャンプキャンセル	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ
スポーツフィッシング	敵近く ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ
ゲットバス	敵近く ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ
UFOキャッチャー	敵近く　⇧⇩Ⓟ+Ⓖ
ホッパーロボ	⬆Ⓚ



新技の攻撃発生の遅さをカバーするのがポイント

ラクセル

担当:FRS-N.O

まずは前回までに公開できなかった技の解説から入ろう。

●シャーク・フレンジー

前作でなぜか技表には載らなかった連携が、FV2ではついに正式認可。

エルボーカット始動のナックルクロウキックからパンチを繰り出し、デススピンキックに繋げる。連続ヒットしないが、非常に扱いやすい連携なので覚えておこう。最後を⇩K+Gとすることで、ダウンを奪える下段攻撃に派生するぞ。

●オルタネイトスティンガー

豊富なバリエーションを持つ、⇩P+Kスタートの連携技。この連携は計4発と多段だが、最後のリーチが短いので、全段ヒットさせるのが難しい。壁バウンドを利用するといいだろう。

●プリングオフ

上からギターを叩き付ける新技。ヒットさせるとよろめき効果を得られるが、ガードされると反撃されてしまうので、接近時の使用は避けたい。

●アップ・ザ・ファウンテン

壁に大ジャンプして、逆さ浴びせ蹴り(?)のような体勢で急降下する技。ボディプレス的な使い方になるのだろうか…!?

●マーダーズハウリング

相手を金網近くに追い込んでいる状態で出すことができる投げ技。いわゆる2段投げだが、抜けられないようにチョーキングハンマーと使い分けるようにしよう。

●プログレッシブノイズ

相手を台に側転し、背後からつかんで上昇、地上に叩き付けた直後、さらにフライングバックドロップで締めるという3段入力の投げコンボ。見た目が派手でかっこいいが、


⇦⇨P+Kの新叩きつけ。遠距離から先端を当てるつもりでねらえ!


⇦⇧⇩⇦⇨P+Gで裏回りからつかんで上昇。そして…、


回転しながら叩きつけ、


これも投げ抜けされると…。
だめ押しで固め投げ。よく見るとタイガースープレックス。渋い。

ラクセル基本戦法

FV2になって大幅にギター使用技が増えたラクセルだが、そのほとんどが攻撃発生の遅いものばかりで、いきなり出していっても当てることは難しい。そのため、基本的にメインの攻めは前作のような発生の速い技で牽制しつつ、大技を狙うという闘いかたが基本となる。

前作で有効だったライトハンド途中止めは、FV2では硬化が長めになってしまっている。そのため、VFライクな「PKキャンセル」からの攻めが今回は重宝する。ただし、このPKキャンセルとてFV2ではキックの発生が遅いので、これに頼り切った攻めかたは危険。立ちPの1発止めなどを交えて、「Pがきたら必ずPKキャンセルの前兆」と相手に気づかれないような使い方を心がけよう。

PKキャンセルから狙っていくのは、主にエルボーカット始動の連携技各種。ライトハンドの3発めにディレイをかけたり、途中止めを織り交ぜながら、相手にガードぐせを付けるように技を出していこう。

相手に立ちガードを意識させたら、今度はPKキャンセルから投げを狙っていく。FV2のガード硬化は比較的短めに設定されているので、例えば「PKキャンセルデトロイトロックダウン」を狙うなら、コマンドを「PKG+⇩⇧P+G」と連続入力する感じで速攻入力しよう。前作やVFシリーズの「PKキャンセル投げ」は、PKキャンセル後にちょっと待ってから投げを入力する必要があったが、タイミング的にFV2では待つ必要がないのである。使う投げに関しては今回は投げ抜けがあるので、なるべく多くの技を散らすようにしたい。

新技に関しては、主に相手が動けないときに重ねるか、空中コンボに導入するといい。いきなり出すには、それなりの間合いが開いてるときが望ましい。そうしないと、技の出かかりをことごとく潰されてしまうぞ!

シャーク・フレンジー	⇨ⓅⓀⓅ⇨Ⓚ+Ⓖ
シャーク・フレンジー・ロー	⇨ⓅⓀⓅ⇩Ⓚ+Ⓖ
スタンディングアッパー	立ち途中　Ⓟ
バックオフ・キック	⇨Ⓚ
オルタネイトスティック	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓅ+Ⓚ
オルタネイトスティンガー	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓅ +ⓀⓅ+Ⓚ
ハーモニクスポイント	壁背後 ⇗Ⓟ+Ⓚ
プリング・オフ	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
デススピンキック→ジャブ	⇨Ⓚ+ⒼⓅ
デススピンキック→ライトスピン	⇨Ⓚ+ⒼⓅⓅ
チョーキングハンマー	敵近く壁正面 Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ

投げまくる快感…



サンマン

担当：アディトシ

ディレイ掛けまくって投げ！

前作からそうだがサンマンの打撃技は、そのほとんどが出の遅いものばかり。ゆえに、まず「技を出せる状況」を作るのが対戦での第一歩。具体的には、相手の起き上がりや受け身を取ったところ。ⓅⓀキャンセル等で動きを止めてから…。といった具合に、きっちりと伏線を敷いてから技を出すようにしていきたい。

そうやって相手が動きにくい状況に追い込み、立ちガードもしくはG&A（特殊ガード）を出してくるなら投げる。それ以外ならもちろん打撃技だが、注意してほしいのがサンマンの本命は投げ技であるということ。

つまり、やっとの思いで出してもすぐにダメージを求め出し切らず、ディレイを多用していく。それに適した技はWアッパーピーチ、パワーノック、ラウンドトリップ・ハンマースローといったところで、これでもかというぐらいにディレイが掛かるはずだ。これで相手が手を出しづらくなったら投げ技を狙っていく…。

また、こんな理想的にゲームが進むことは希だが、あくまでも基本はディレイ→投げということを覚えておいてくれ。

結局、投げにいくのね…

ここからは恒例（？）の新技紹介に移ろう。今回は打撃技が中心だ。

●ダスターハンドリバース

新技の中では最も隙の少ない連携ではないだろうか。立ちⓅのリーチの長くなったような形態のパンチ2発（上段）から始まり、最後はアッパー技へと派生する。

もちろん最後のアッパーはつながらないが、1発目と2発目の間に―隙が少ないにも関わらず―ディレイが掛かる



これは2発目。ちょっとリーチのあるPPといった感じ。



最後はアッパーに。もちろん、この後コンボを狙える。

ラッシュで押し込め



ジェーン

担当：がっちん

今回は、前回紹介しきれなかった技とほかに注目していきたいオススメの技を見ていこう。

技をピックアップ

●レッグスパイラル→パワーフック（⇩ⓀⓀⓅ）

必ずしも覚えておかなければならないという連携ではないが、2・3段目がスピン・パワーフックとは違うことを知ってほしい。なぜなら2段目のキックは上段攻撃だからである。

●スタンディングスピンキック（立ち途中Ⓚ+Ⓖ）

立ち上がり途中のみに出すことのできる攻撃。中段攻撃なので結構使いやすい。相手と密着している状態よりは、やや離れているほうがいいだろう。

コンボブロックストレート	ⓅⓅ⇦Ⓟ
タイガースープレックス	敵背後近く Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ダブルウォールストライク	敵近く壁正面 Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ



このくらいのやや離れた間合いで使っていこう。

●ダブルパワースマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）

相手のガードアタックを打ち破ることができる強力な技。地上戦の流れで使っても有効だが、相手の起き上がりに重ねて使っていくのが一番いいだろう。多用してもOKだ。

●クラウチング・ブロー（⇩Ⓟ+Ⓚ）

低い姿勢のパンチ攻撃。攻撃の判定は中段。素早い攻撃ではないもののリーチがあるので相手の動きを止めるのに有効。

●クロールトルネードパンチ（⇦⇧⇩⇧⇨⇩Ⓟ）

トルネードパンチの下段版。ためてガード不能技にすることはできないが、相手の下のアーマーを破壊することはできる。

なお、技を出すにはややコツが要り、最後にレバーを下に入れてからパンチボタンでは絶対と言っていいほど出ない。まず、トルネードパンチを出すつもりでパンチボタンを押して、それからレバーを下に入力するといいだろう。



入力はコツがわかれば簡単。下段アーマーも壊せるぞ。

基本的な動かし方

すでにゲーセンで出回っているゲームだが、とりあえず動かし方は書いておこう。

まず、ジェーンはパンチ攻撃のラッシュが基本。トリプルバッシュ（ⓅⓅⓅ）とコンボスイッチアッパー（ⓅⓀⓅ）などを中心に攻め立てていく。

もちろん、出しきりばかりではなく、途中で連携を止めてガード&アタックを警戒したり、逆にこちらがガード&アタックを出してみてもいい。このあたりはハッキリ言ってフィーリング。

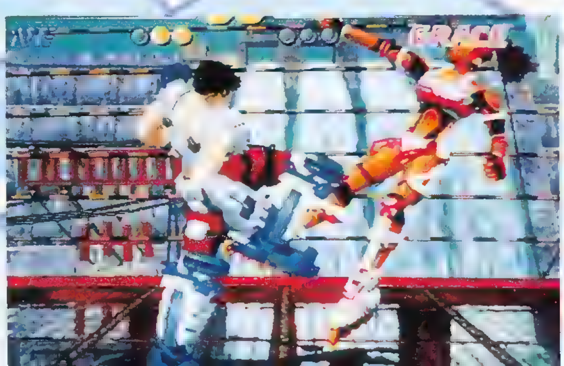
ほかに、スピン・パワーフックあたりで相手を一気に画面端へ追いやれれば有利に闘える。



ダブルスマッシュ系の技は起き攻めで非常に重要。

あと、起き上がりを攻めるのも重要。ダブルダウンスマッシュ（⇩ⓅⓅ）とダブルパワースマッシュが中段攻撃で使いやすく、ガードされたとしてもディレイで相手を揺さぶることもできる。

また、相手が画面端であれば、トルネードパンチのガード不能版も有効だ。



基本投げは追加入力も忘れずに行なおう。

期待の数々に思わずヒートアップ！
これで決まりだ！新作スープレックス！

HEAT UP HEAT UP

ジェネレーション・ピストンドライバー	⇨+ⓅⓅ+ⓀⓅ⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
サンマンキック	⇨+Ⓚ
ジャイアントキック	⇨Ⓚ+Ⓖ
ジャイアントスタンプ	⇨Ⓚ+ⒼⓀ
ダスターハンド	⇨Ⓟ+Ⓚ
ダスターハンドリバース	⇨Ⓟ+ⓀⓅ
ワンツーアッパー	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ
ビーストハンター	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
バックボーンクラック	敵近く ⇖Ⓟ+Ⓖ
ジャイアントスイング	敵近く ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
ジャイアントスイング	敵仰向けダウン足側 ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
マックストリップ	敵仰向けダウン足側 ⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
オーバーブロー	敵近く ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
ランニングジェネレーターパンチ	走り中 ⓅⓅⓅ

のが嬉しい。ただ結構すかりやすいので、その点にだけは要注意。

●ジャイアントスタンプ

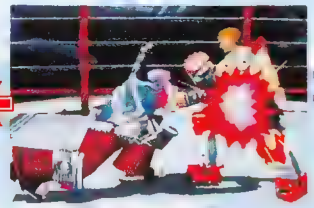
相撲の四股踏みのような打撃技。片足で相手に突っ込み、そのまま降ろして踏んづける計2段の中段技だ。

残念ながらディレイ（こればっか）は掛からないが、2発見せておき1発目→投げとやると面白いかもしれない。かなり距離を稼ぐので、遠距離時に使用していこう。


見た目はダウン攻撃だが、あくまで打撃技。

●ジェネレーション・ピストンドライバー

ネーミングもさることながら、見た目もかなりかっこいい。前回、3発目の打撃部まで紹介したが、最後のこのピストンドライバーまで入って簡潔するというわけだ。打撃部はすべて中段で構成されているが基本的につながらない。また3発目がしゃがみ状態の相手にヒットしても投げには派生しないのは、コンボ・ピストンドライバーと同じ。


この両手突きは立ち状態の相手にヒットしないと…、


これにはつながらない。ま、威力はそこそこ。



投げ抜けてる！

グレース

担当：ワイルダーKEI

開幕！ダブルクロスキック

インストの中にダブルクロスキック＝リバースクロスキックという技があるが、違うコマンドを入力することによって、技を変化させることができる。その、残りの3つを紹介しよう。

●ダブルクロス・スラッシュ

基本的に1発目と2発目は同じなので、3発目について説明していこう。この技の3発目は、ブレードスラッシュ型の技と同じで、ヒットしたときの効果も同じである。

●ダブルクロス・リバースコイン

相手キャラに背を向けて、踵で蹴り上げる裏サマーソルト的な技。もちろん中段判定であるが、連続ヒットにはならない。


スパーンとかましましょう。

●ダブルクロスキック＝振り向き

2発打ち終わったあとにこのコマンドを入力すると、相手キャラに背を向ける。振り向いたあとは、下段、中段の背後攻撃を行ったり、ガード&アタックを警戒してそのまま向いている方向に走って、間合いを開けたりするようになるだろう。

壁を駆け上がる！

何とIFV2になって、グレースも壁を駆け上がる技が追加された。それは…

●ウォールスライド・エッジ

壁を素速く駆け上がり、落下中に蹴りを出す。意表を付いた動きなので、壁を背にしているときは試しに出してみよう。また、壁を昇ってすぐにⓅ+Ⓚ+Ⓖを押すことで、昇るのを止めさせることができる。


ズサササササ。


そして後頭部に一撃。

ダブルクロススラッシュ	Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ⇩Ⓚ
ダブルクロスリバースコイン	Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ⇧Ⓚ+Ⓖ
ダブルクロスキック→リバースクロスキック	Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ⇨Ⓚ+Ⓖ
ダブルクロスキック→振り向き	Ⓚ+ⒼⓀ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ウォールスライド	敵背後 ⇦⇦Ⓚ+Ⓖ
ウォールスライド・エッジ	敵背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓀ
ウォールスライドキャンセル	敵背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ
アンダーアイス・メイデン	敵近く ⇦⇙Ⓟ+Ⓖ
エッジ・カタパルト	敵近く ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

投げ技も増えたぜ！

●アンダーアイス・メイデン

相手キャラの股下に潜り込み、片足を掴んでドラゴンスクリューをかます。今回投げ抜けというシステムが加わったが、このコマンドは投げ抜けされにくいと思われる。


このあと足をひねってズダーン！

●エッジ・カタパルト

掴んだあとに相手キャラを蹴り上げるので、空中コンボなどが狙えそうだ。ただ、空中で受け身を取られると下降中に技を出されるので、そのへんも考慮に入れておかなくてはならない。


さて、打ち上げたあとどうする？

こんな新技もあるよ!



ピッキー
担当：SHO

大幅に新技が増えたピッキーだが、どれも使えるものが多く、頼もしい技ばかりだ。
今回は、今までに紹介していなかった新技をピックアップして紹介していこうと思う。

新技の数々

●フック・アッパー
（Ⓟ+Ⓚ⇘Ⓟ）
Ⓟ+Ⓚから始まるフック系の技は、最大5発まで出すことができるが、1発目と3発目のあとに、アッパーを出すことができるのがフック・アッパーだ。
実戦では、ディレイをかけて揺さぶったり、2発目あたりで止めて、投げに移行したり、ここからさまざまな連携で攻撃することができる実戦的な技だ。



フックの途中に、アッパーを交ぜることができる優れもの。



ディレイをかけるときや、フックを5発出すときには、相手のガード&アタックに割り込まれる危険性があるので、技を止めて様子をみるのも忘れないでおこう。

●コークスクリューパンチ
（⇨⇩⇘Ⓟ）
ジャンプしながら下からかち上げるコークスクリューパンチは、ここからさまざまな攻撃へと派生する特徴をもっている。
コークスクリューパンチ中に、Ⓚボタンを押すことによってソバットを出す2段技となる。
また、Ⓚ+Ⓖを押すことによって、着地に下段攻撃であるテイルブレイク（通常、⇘Ⓚ+Ⓖで出せる技）を出せるようになっている。
通常のテイルブレイク同様

完全網羅ですわよ



ハニー
担当：田渕健康

金網自由自在

前作からの継承技も含めて、今回ですべての技が出揃ったわけだが、発売後1カ月経っていることもあり、実用的な技もそこそこ絞り込めてきたと思われる。
今回は残りの未公開技をピックアップして解説するとともに、基本的なハニーの動かし方について触れていこう。
まずは気になる未公開技の説明から!

●ロールディップ・ローリングアッパー
前方に前転してディップ・ザ・レッグを出した後、さらに前方回転して、ロールキャットアッパーを放つ技。
ロールディップ・ローリングアッパーは、最後がスクラッチになっているバージョン。

●トリプルディップ
三連続で行うディップ・ザ・レッグ。ダブルディップやディップ・スクラッチを織り交ぜながら使おう。

●ムーンサルト・バックフリップサマー
ムーンサルトスタンプがヒットした後、一度相手の後方に跳んで、再びバク転して相手の眼前に降り立ち、サマーソルトキックを放つ手の込んだ連携技。

●ウォールジャンプ
背後の壁を蹴って、空高く舞い上がる変則移動技。
フライング・キャットはジャンプに当たり判定を加えたモノ。どちらも取り留めて使う所はないかな。

ロールディップ・ローリングアッパー	⇘Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ロールディップ・ローリングディップ	⇘Ⓟ+ⓀⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ロールキャット・ダブルディップ	⇘Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ
ロールキャット・ダブルディップ・スクラッチ	⇘Ⓟ+ⓀⓅ⇩ⓅⓅ
ロールキャット・トリプルディップ	⇘Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ⇩Ⓟ
ダブルディップ	⇘⇘Ⓟ⇩Ⓟ
ダブルディップ・スクラッチ	⇘⇘Ⓟ⇩ⓅⓅ
トリプルディップ	⇘⇘Ⓟ⇩ⓅⓅⓅ
ムーンサルト・バックフリップサマー	⇨Ⓚ+Ⓖ ⇧Ⓟ⇨Ⓚ
ウォールジャンプ	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+Ⓖ
フライング・キャット	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ
ウォールジャンプキャンセル	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ

●ベリベリチェック
いわゆる背後投げだが、ダメージは全く無い。相手の背後から唐突に「ひざカックン」をぶちかます魅せ技。ギャラリー受けのお伴に。



フォークスルー→ひざカックンが通っぽいかな。

足下狙いの鬼

ハニーの攻めの一手として活躍するのが、中間距離からの下段連携と単発中段技のコンビネーション。
特に下段連携で頻用するのが「ダブルローキック(下下)」「ディップ・ザ・レッグ（下）」からの派生系統だ。
ダブルローキックからは「レックビート（下下中）」「ダブルローキック&ディップ（下下下）」「ローレックビート(下下下)」に派生し、ディップ・ザ・レッグからの主な派生は「ディップ・スクラッチ(下中)」「ダブルディップ(下下)」「ダブルディップ・スクラッチ(下下中)」「トリプルディップ(下下下)」が挙げられる。
特に今回から加わったディップ→スクラッチの連携は見切られにくいので、忘れた頃に出すと効果大だ。
ズラリと揃った下段スタートの連携群だが、最初のダブル～、ディップ～の後はガード&アタックで割り込まれたりするので、連携の一段目で止めて　そこから投げなど別の選択肢を加えるのも重要だ。
執拗に下段攻勢に出ても、すんなり見切られたり下段ガード&アタックを合わせられるのが世の常。そこで出番となるのが強力な中段とのコンビネーション。
前作から定評のあったアッパーを始めとして、ダウンを奪えるスコルピオンキックは信頼のおける中段。



スクラッチからの連携を使いこなそう。わりと重要。

ガードされても技の戻りが早いので、直ぐにガードアタックに移行できるのが強みだ。
もっとも、特定の技を出した後→ガードアタックを繰り返していると攻めが単調になるのでそこんとこは注意。
実は今回新しく加わった中段「ピーチホップ」もすこぶる使える中段。ラウンド開始時などに使ってみるのも面白い。
浮かせた後や壁際の攻めなどまだまだ書きたいことはあるのだが～以下次号なのね。



ピーチツイスターからの変則連携も押さえといて損なし。

フックアッパー	Ⓟ+Ⓚ⇖Ⓟ
トリプルフック・アッパー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ⇖Ⓟ
ツインフック・レッグスロー	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ
ラビットフック・レッグスロー	Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
ツイン・ダッジ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ
ツイン・ダッジ・フック	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ
ツイン・ダッジ・ツイン	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ
ツイン・ダッジ・アッパー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇖Ⓟ
ツイン・ダッジ・レッグスロー	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ⇩Ⓚ
ツイン・ダッジ・ダッジ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ロケットミサイル	壁背後 ⇦Ⓚ+Ⓖ
ウォールスライド	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+Ⓖ
フロントサイド・アーリーウープ	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ
ウォールスライドキャンセル	壁背後 ⇦⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ
エルガリオ・バッシュ	敵近く ⇦⇖Ⓟ+Ⓖ

に、テイルブレイクからの派生技である、ヘッドスプリングキック(ヒット後⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)やテイルブレイク・バックロール(ヒット後⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)も出すことができるので、3段構えの技として使っていくことができる。

しかし、コークスクリューパンチ自体、攻撃発生時間が若干遅いので、ラッシュをされているときに割り込む技として使うのには、あまりオススメできない。

自分がラッシュをかけているときには、いろいろな技の後に、連携としてつかっていけば、かなり押すことのできる技なので、ぜひとも試してみてほしい。


コークスクリューパンチの後に、


ソバットや、


テイルブレイクに派生することができるぞ。

FV時代と基本は同じ！

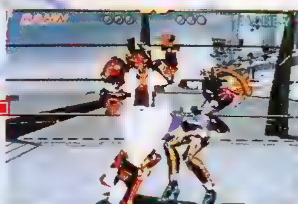


固有技解説

●烈風甲破弾（れっぷうこうはだん）

ガード&アタックの烈甲破弾から超衆賭麗斗（スーパーストレート）に派生する攻撃。1段目がヒットすれば2発目が連続ヒットするので非常に強力だが、1段目をガードされた場合はしゃがんでスカされる危険もある。こういった場合は中段・中段の烈火甲破弾を繰り出すことが理想だが、実際にはガードされたことを判断してから入力するのは難しいので、確実にヒットさせるなら空中コンボとして決めることが無難といえる。


超衆賭麗斗に派生する烈風甲破弾。当たればデカイ！


ガード&アタックの烈甲破弾から…、

●不壊顎砥鬼苦（フェイントキック）Ⓟ+ⓀⒼⓀ

超仏苦（スーパーフック）をキャンセルすることで発生する下段攻撃に不壊顎砥仁義（フェイントじんぎ）というものがあるが、この不壊顎砥鬼苦は超仏苦をキャンセルして傍蹴（かたわらげり）を繰り出す技である。ただし攻撃判定が特殊中段であるため、不壊顎砥仁義との2択として使ってもそれほど効果的というわけでもない。

●刹那落（せつなおとし）

前作では相手の体力を一気に半分も奪う強力な投げ技だったが、FV2では他のコマンド投げと大差ない威力に落ち着いてしまった。"なごり技"と割り切って使ったほうがいいだろう。ちなみにコマンド入力こそ同じだが、入力のタイミングが大幅に変化していることにも注意。通常投げのコマンドを入力したら、間髪入れずに追加コマンドを入力するようにしよう。


利那落は入力タイミングと威力が変更されたぞ。

FV2バンの特徴は…？

前作でバンをプレイしていた人ならわかってもらえると思うが、バンの継承技自体はそれほど変化していない。一応、烈火甲破弾の入力や根性肘の避け性能に変化が見られるが、どちらも以前より遥かに使いやすくなったため、プレイに不具合を感じることはないハズ。つまり以前と同様、Ⓟや鋼肘などといった出の早い技を軸に中・下段の2択を組み立てていくバンの基本戦術に大きな変化はないだろう。

また技の変更や追加技によって攻撃のバリエーションも大幅に増えた。相手を固めて手を出してきたところに根性肘で反撃するといった連携や、相手の起きあがりに超仏苦を重ねるといった戦術は、FV2での新しい定番になりそうだ。フェイント技も増えたので攻めが単調になりがちなバンの欠点も解消されるハズだ。

ただし前作で猛威を奮った通称"壁鉄山"による即死がなくなったことと、刹那落の威力が変更されたことで、今までのように安易な方法で勝つことはできなくなっている。今後はプレイヤーの真の実力が問われることになりそうだ。


相手を崩す超仏苦。起きあがりにガンガン重ねよう！

蛇武流羅魂圧破 （ダブルドラゴンアッパー）	⇨⇩⇖Ⓟ⇨⇩⇖Ⓟ
烈風甲破弾 （れっぷうこうはだん）	⇦⇩⇗Ⓟ⇨⇩⇖Ⓟ
激弔般 （げきちょうぱん）	敵近く壁正面 ⇨Ⓟ+Ⓖ
刹那落 （せつなおとし）	敵近く Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ

"自由"であることの喜びを味わうために

NEWS

猪場 ふんどし一丁に!

ここへきてビックリのニュースが届いてきた。『EHRGEIZ』にて登場中のプロレスラー、DASHER猪場は、ふんどし姿で活躍中とか…。このモードは、猪場使用で、対戦で20連勝すると見られる。

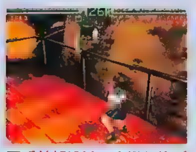

ふんどし姿とは情けないが、本人はまんざらでもなさそう…。

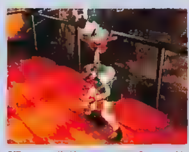
GOD BLESS THE RING
エアガイツ
EHRGEIZ

投げ抜けポイント早わかり表

全キャラの基本正面投げと、1回転投げの抜けポイントを写真にまとめてみた。写真はすべて、投げ抜け有効フレームの最初の1フレームになっている。

YOYO陽子


平手首折りは、1回転投げのわりに抜けやすいのが特徴。慣れれば毎回でも抜けられるようになるぞ。


陽子の通常正面投げも、抜けやすい投げのひとつ。陽子の動きをよく見て、跳び越えた瞬間を狙おう。

三島拳


三島の1回転投げは、回転しながら上昇するスピニングパイル。頂点につく少し前が抜けポイントだ。


モーションが分かりやすく、タイミングも標準的な三島の通常正面投げ。覚えれば抜けやすいはず。

佐助


1回転の中でも抜けにくい部類となる百舌鳥落とし。持ち上げられる手前、かなり早いタイミングだ。


佐助が駆け上ろうとした瞬間に抜けポイントがある。やや早めとなるが、決して抜けにくくはない。

NASEEM


3段目まで派生がある1回転投げは、それぞれに抜けポイントが存在している。写真はその1回目。


ナジームの通常正面投げは目安が特になく、非常に抜けにくい。蹴り足を目安にしたいところだが…。

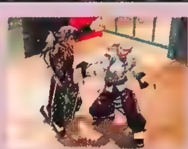
JO


抜けポイントは2回あるが、1回目は早すぎてまずムリ。蹴られる手前の2回目(写真)に賭けよう。


つかみから3種の正面投げに派生させることができるJO。通常正面投げは、首を刈られる寸前だ。

李書文


1回転投げも、通常正面投げと似たようなタイミングとなっている。両方抜けられれば言うことなし!


タイミングが早めで抜けにくいが、正面からのつかみ後はこの1種類だけ。ぜひともマスターしたい。

韓大寿


1回目は投げられた瞬間。これはムリでも、派生させた瞬間の2回目(写真)は抜けられるように。

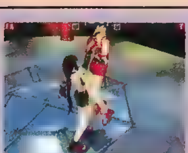

正面つかみからの投げを1つしか持たないハン。少し抜けづらいが、慣れればどうってことない?

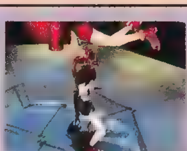
猪場


抜けタイミングが早く、慣れないとまず抜けられない。投げ抜け三箇条の第2条にも注目してほしい。


ヘッドバットは、3回それぞれに抜けポイントがある。頭を引いた瞬間にタイミングを合わせよう。

ティファ


持ち上げられた瞬間が抜けポイント。タイミングを取りやすく、慣れれば毎回でも抜けられるはずだ。


タイミングは意外に遅め。慣れないと抜けづらいが、抜けられればこちらの背後投げに変化するぞ。

クラウド


投げ抜けというよりは、むしろ白刃取り。1、6、8発目、そしてラスト1発を取ることができる。


クラウドの通常正面投げは、かなり抜けやすいはず。モーションをよく見て、落ち着いて抜けよう。

『EHRGEIZ』のキモはここだ! 投げ抜け養成講座

対戦において、間違いなく重要な位置を占める"投げ抜け"。慣れることが大切だ!

『EHRGEIZ』の投げ抜けシステムのひとつに、「抜ける前17フレームはG、下、上のボタンを押していてはならない」という事項がある。これにより、連打で投げ抜けすることは不可能になっているわけだが、ここで注意してほしいことがもうひとつある。それは歩き中など、Gボタンを押し続けた状態で投げを決められた場合。こんなときは即座に(厳密には、抜けるタイミングの17フレーム前までに)ボタンから手を放さないと、投げ抜けを受け付けなくなってしまうのだ。

投げ抜けのタイミングは以前紹介したとおり。声と光を頼りに、タイミングを覚えよう。投げごとに差があるが、その時間は思ったほど短くない。知らない投げでも、とりあえずトライしてみるといいだろう。1回投げ抜けに成功すれば、次から抜けやすくなるぞ。

『EHRGEIZ』投げ抜け3箇条

一、「投げられた」と思ったら、即座にボタンから手を放せ!

一、声と光を頼りに、各投げごとのタイミングを覚えるべし!

一、知らない投げであっても、あきらめずにトライすべし!

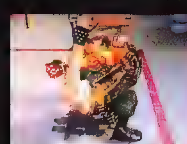
まずはここから始めよう 全キャラ共通タックル投げ

投げ抜けの第1歩として、まずは全キャラが持つタックルからの投げを確実に抜けられるようになりたい。

タックルからの投げは、巴投げ(タックル後そのまま)と横投げ(タックル後下or上押しっぱなし)の2種類。どちらもキャラクターの体が入れ替わる瞬間が抜けポイントとなっている。

また、タックル後のパンチも3発目に抜けポイントがある。こちらは、振りかぶった瞬間が抜けタイミングだ。


パンチの3発目にも抜けポイントがある。振りかぶる瞬間になっているので、意外と早く感じるかも。


こちらは巴投げの投げ抜けポイント。投げられる一瞬手前、双方の体が入れ替わる瞬間を見極めよう。

期待の数々に思わずヒートアップ！
これで決まりだ！新作スープレックス！



ヒロイン登場！ ティファ

ザンカン流武闘術の使い手であるＦＦⅦからのゲストキャラはどんな感じ？

担当：伊勢猫

お待ちどーさまー！

巷のお店でも、ちらほら見かけるであろうティファ。トリッキーな蹴り技を主体とした連携技と誘導可能な各種必殺技、これにプラスして素早さがその持ち味。

技表には色々と載っているが、とりあえずは頼りになる走りからの攻撃を覚えることから始めていくことにしよう。



トリッキーな連携技をうまく使いこなしていけるかがカギ！

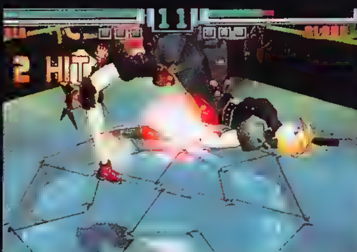
走りからはこれで攻めろ～！

走りからの代表技ともいえる下段判定の各種スライディング。その使い勝手の良さを既に実感している読者も多いことだとは思うが、これ以外にもティファであれば判定の発生が早く非常に使いやすいモノが走り技には多い。

走りから出すことができる技の中で、お手軽かつ実用的なザンカン流スライディング（走り中、下）以外で使っていきたい技としては、ザンカン流エリアルサマー（走り中、上、上、上）とオーバーソウル（走り中、G＋下、上）といったふたつの走り技。

中、中、中段判定の連続技であるエリアルサマーは反撃を受けづらくなるため2段止めが基本。これに下、中段のオーバーソウルや下段判定のザンカン流スライディングを合わせて使っていけば、相手に走りからの2択を迫っていくことが可能。しかも、後者のオーバーソウルは、1段目下段ヒット後の2段目中段部分が、実はレバー入れ立ちガード不能なので、これを使っていかない手はない。

相手方向へしっかりレバーを入れていないと、あらぬ方向へと出てしまうといった欠点がある走り技。とはいっても、ガード後の反撃など走り技を使っていける局面は意外に多いので、まずはこれを練習していくことから始めよう。



走りからの攻撃が充実しているので、ここから覚えていこう。

これが避けられて？

発射後にレバー入力方向へ誘導可能なプレミアムハート（レバー入れ、必）は操作に慣れてきたらマスターしてほしい技のひとつ。低空でスピードの違い、ファイナルヘル（必（押し）、下）も同様の入力で誘導可能。追い打ちはもちろんのこと、牽制としてもかなり使っていけるぞ。



必MAX溜めのヘル&ヘブンはスキあらば狙っていこう。

使える中段と特殊なステップ

ある程度接近した状態で頼りになるのがザンカン流ミドルキック（G＋上（押しつづけ））とドラゴンクロー（上＋必、上）の1段止め。

どちらもガードされた後に相手と距離が離れるため、反撃を意外と受けづらく、攻撃判定も中段と使いやすい。

しかもミドルキックは相手の連携に対する割り込みとしても十分に使え、カウンターヒット狙いであればミドルサマー（G＋上（押しつづけ）、上）が連続ヒットする。

さて、ミドルキックついでにG＋上入力の違いについての説明をしておくと、「押しつづけ」とは文字通りG＋上ボタンを押しつづけることで、歩き状態で上ボタンを押してもOK。もうひとつの「Gはなす」をそのままに実行しようとすると、G＋上同時押しをした後にGボタンを離す…となるが、実際には上ボタンも離して問題ないので「G＋上を短く入力」と覚えよう。



G＋上は押しっぱなしだと出の早いミドルキックが出るが…



短く入力することで、相手方向へと滑る特殊ステップになる。

入力コマンド	固有技名
上	ザンカン流ジャブ
上、上	ちょっと背のびパンチ
上、上、上	ダブルパンチサイドキック
上、上、下、上	ザンカンコンビネーション
上、下、上	ミスリルクローコンボ
上＋下、上	ダブルサマーソルト
上＋必、上	ドラゴンクロー
上、下	パンチローキック
上＋下＋必	ドルフィンブロー
上＋下＋必押しっぱなし	ドルフィンブロー・リアル
下	ザンカン流ローキック
下、上	タイガークロー
下＋必	グランドグラブキック
G＋上(押しつづけ)	ザンカン流ミドルキック
G＋上(押しつづけ)、上	ミドルサマー
G＋上、(Gはなす)上	ステップサマー
G＋上、(Gはなす)下	クリスタルグラブキック
G＋下	水面蹴り
G＋下、上	モータードライブ
G＋上＋必	ザンカン流飛び蹴り
G＋下＋必	ザンカン流浴びせ蹴り
90度コマンド　上	サークルキック
90度コマンド　下	シュートキック
敵よりも高い位置　上＋下	フライングボディプレス
走り中　上、上、上	ザンカン流エリアルサマー
走り中　上＋下	アバランチタックル
走り中　下	ザンカン流スライディング
走り中　G、上	サイドファンキック
走り中　G＋下、上	オーバーソウル
しゃがみ　上	ダイアナックルキック
ステップ　上	セブンスヘブン
ステップ　上、下	オーバードライブ
ステップ　上、下、上	オーバードライブプラス
ステップ　下、上	リバースソルト
ステップ　下、必	ゴッドハンド
ステップ　下、下	メタルナックルスピンキック
正面投げ	メテオドライブ
正面投げ　上（押し続け）	サマーソルト
正面投げ　下（押し続け）	掌打ラッシュ
左側面投げ	ムーンサルトプレス
右側面投げ	ヘッドロックスルー
背面投げ	アバランチドロップ
レバー1回転投げ	メテオストライク
必	ファイナルヘブン
必（押し続け）	ヘル&ヘブン
必（押し）上	ファイナルソウル
必（押し）下	ファイナルヘル
レバー入れ　必	プレミアムハート
ジャンプ中　必	プラチナフィスト
必殺技ゲージ無し状態　必	ケアルラ
上、上、下、J上	ザンカンコンボプラズマ
ステップ　下、上、J必	マスターフィスト
上、下、J上	コンボプラズマ
下、J上	ローサマー

続きは、P.41へGO!

シンクロウォーキングゲーム

ドラゴンクエスト あるくんです

好評発売中
¥2,480
（税別）
EP0498

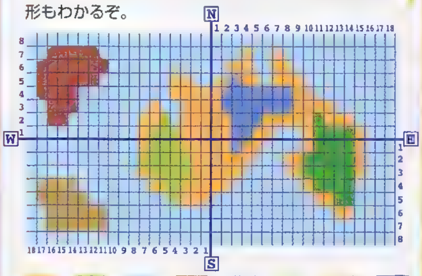
キミがあるけばボクもあるくんです。



マップアイコン

時間を合わせてスライムが生まれたら、冒険の始まりだ。ますは、あるく方向を決めてあげよう。森や草原をどんどん歩いて冒険していくうちに、スライムはその地形に合ったスライムに変身していくぞ。でも、1歩あるくごとにスライムがピコピコとよびかけてきたらそれは、そのスライムではすすめない地形なんだ。そうなったらAボタンでピコピコならない方向へあるく向きをかえてあげよう。また、Bボタンで正確な位置や地形もわかるぞ。

あるく方向を示す矢印　現在位置の座標



平地　草原　海　山　沼　森　砂漠　洞窟

歩数アイコン

スライムが一日に歩いた歩数や、今いる場所が計れたりするぞ。するぞ。スライムが穴に落ちたままだったりすると歩数がふえないので注意してね。

スライムが1日にあるいた歩数　生まれてから今までの合計歩数

スカッと気合いアイコン

ブロックが3つとも割れれば、スライムはスカっとしてストレスが1つ減るよ。でも、3000歩あるいてもストレスは1つ減る。どんどん歩いて早く変身しよう!

失敗　成功

パラメーターアイコン

なじみ度、お腹のすきぐあい、ストレス度、モンスターとの勝敗、年齢・体重などがわかるぞ。

食事アイコン

スライムだってお腹がすく。お腹がすいたらごはんをあげよう。生まれたばかりのスライムはお腹が減っているぞ。食事アイコンで栄養補給だ。だけどスライムはいつもよろこんで食べるわけじゃないよ。お腹がいっぱいのときはごはんをあげても食べないのだ。ストレスがたまってるときもごはんは食べないので体調はこまめにチェックしてあげてね。

変身リスト

キミのスライムが今までどんなスライムに変身してきたかが記録されているぞ。最大10種までのスライムをさかのぼって順番に表示することができるぞ。

目覚ましアイコン

眠っているスライムをおこして冒険に出発しよう。ただし、夜は完全に寝ているので起こしてもすぐに寝ちゃうよ。朝になってからおこしてあげてね。（スライムがおきているときには目覚ましアイコンはつかえないよ）

SOSアイコン

スライムが穴に落ちたりバトルで傷ついたらこのアイコンで助けてやろう。

さまざまな地形を歩いて変身しよう

スライム　マリンスライム　バブルスライム　ぶちスライム　たまごスライム　メタルスライム　はぐれメタル　キングスライム　はぐれキング　デビルスライム　エンジェルスライム　メタルキング

アイテム＆バトル

Ⓐなじみ草…なじみ度が少しだけ上がるナイスな草。
Ⓑキメラのはね…世界のどこかに一気にとべるグッドなアイテム。
Ⓒ銀の笛…敵を呼び寄せてしまうホットな笛。
Ⓓリラックスリ…たまったストレスが全部下がるハッピーな薬。
Ⓔ不思議の実…××××が、どかっと△△る、スペシャルなアイテム。

バトル　アイテム

歩いていて敵に出会うとバトルになる。そんなときスライムは「応援してっ!」と助けを求めてくるぞ。助けを求められたらABCのどれかのボタンで応援しよう!! バトルで勝つと、敵がアイテムをおとしていくことがある。このアイテム、全部で5種類あり、それぞれがちがった力を持っているぞ。「つかう」「すてる」は君しだい!

制作 ENIX 株式会社エニックス
〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 TEL 03-5352-6440
（商品に関するお問い合わせ受付時間●月～金10:00AM～6:00PM土日祝を除く）

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.224
5/30・6/15 May 1998

100 特集 シューティング時代ふたたび

新旧システムの検証から
シューティングゲーマーの日常まで、
シューティングゲームを多角的視野で考察

新作シューティング
108 エスプレイド
114 レイディアントシルバーガン
118 ガーディアンフォース

期待の数々に思わずヒートアップ！

これで決まりだ！ 新作スープレックス！

2 また(あいつら)STREET FIGHTERと共に… ストリートファイターZERO3
4 システムを把握しろ！ 電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM
8 全キャラ技紹介 ストリートファイターEX2
98 ナムコ新武器格闘 ソウルキャリバー
18 リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ
30 ファイティングバイパーズ2
186 スターグラディエイター2
194 タイムクライシス2

このタッグに死角なし！

怒濤の合併ツープラトン攻略！

38 エアガイツ
48 MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
58 バーチャファイター3tb
60 アームドポリス バトライダー
146 ストライカーズ1945Ⅱ
150 ゲットバス
153 レーシングジャム
196 電車でGO!2 高速編
199 セガラリー2
202 メタルスラッグ2
206 魚ポコ
208 バスアングラー

NEW GAME初弾

210 ビートマニア・セカンドミックス

ビデオゲームアップデイツ

212 テクモワールドカップ'98

COMIC

65 第13話 ストリートファイターⅢ RYU-FINAL～闘いの先に～

好評連載

86 コナミ元気ロケ通信
89 ゲーメストアイランド
214 速攻生徒会
122 コンスポ
130 DISC BOX
132 DOHJINコーナー
134 インフォメーション
136 小森まなみの素敵にLove for You
137 岡本吉起のまる福コーナー
138 天使万歳ふたたび
170 めざせハイスコア
182 プレゼント
184 編集後記

ゲーメストからのお知らせ

120 シューティングビデオ・ラインナップ
25 月華の剣士ムック＆リアルバウト餓狼伝説2ムック発刊のお知らせ
47 エアガイツムック発刊のお知らせ
57 私立ジャスティス学園ムック発刊のお知らせ
88 X-MARKET（クロスマーケット）発刊のお知らせ
121 ゲームセンター「G-Model」荻窪店からのお知らせ
215 鉄拳3ムックのお知らせ
123 EXムックからのお知らせ
124 七瀬葵グッズラインナップ
126 グッズプラザ
129 マルゲ屋瓦版
140 ギャルズアイランド復刻版発刊のお知らせ
176 ザ・ベストゲーム2発刊のお知らせ
178 ゲームセンター「G-Model」からのお知らせ
183 次号予告
221 スーパーリアル麻雀P7トレーディングカード発売のお知らせ

このゴールデンウイークはどう過ごしてる？
家族や友達と出かけたりと、いろいろと楽しんでね。まだプランが立っていない人は、連休を使って新作ゲームをやり込むっていうのもいいかも…。
G―MODEL荻窪店にまだ行ったことがない人はこの連休に行ってみてね。

今号のむーちゃん
（東京都 タカアシ君）



☆100円未知なるドキドキを求めて…。

掲載広告ご案内

A.MI.NAネットワーク――156
アミューズメントメディア総合学院――215
アリカ――62～63
イエローバッグ――82
宇宙堂――162
エス・エヌ・ケイ――222～223
エニックス――40
エバトン――169
カプコン――224～表3
関西電子――156
キョーワインターナショナル――139
クウム――131
クリエイティブスクール・クエーサー――83
ケイシステム――53
ゲーム屋マック――135
コインジャーナル――183
コナミ――表4
コミック虎の穴――84～85
サンカンパニー――142
シグマ電子――145
システムⅢ――158
セガ・エンタープライゼス――216
セタ――220
ソフトショップ・マリオ――61
タイトー――表2～1
タイムマシン――160
TAMAYA――143
哲信クリエイト――163
Dーブックス――133
テクナート――161
テクノソフト――218
東京アニメーター学院――64
東京ゲームデザイナー学院――81
トーワジャパン――159
トライ――164～165
ドリームToco――166
トレジャー――112～113
バンタン電脳情報学院――97
ＰＣＢ共和国――152
ヒューマンクリエイティブスクール――217
ファンタジークラブ――140
ファントム――155
FUGA――149
マーベラスエンターテイメント――185
マルチボックス――157
ミルキーウェイ――167
メッセサンオー――144
代々木アニメーション学院――219
ロータスプレス――168

表紙イラスト：「電脳戦機 バーチャロン オラトリオ・タングラム」

/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI
キャラクターデザイン：カトキハジメ
CG：セガエンタープライゼス
第二AM研究開発部パブリシティセクションデザイナー
有井伸孝
表紙写真：「ストリートファイターEX2」

こんな起き攻め、くらったことはありませんか？

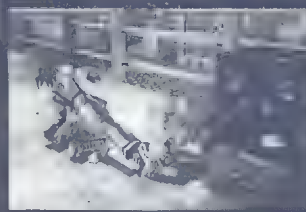
特殊起き攻めの対処法

その場起きだけでは対処できない、そんな起き攻め法を、具体例と共に紹介していこう。

担当：ちゃっきー

[illegible]本はやはりその場起き。ダウンにヒットする技は、その場[illegible]して回避、ダウンに当たらな[illegible]てから起き蹴りで反撃…というのが中心となる。

今回は、そんな起き上がり[illegible]う、固有の必殺技を使った特[illegible]



基本はその場起き。無敵時間で相手の打撃技をかわし、反撃に転じるべし。

VS三島拳 地雷は痛くない！

[illegible]



VS YOYO陽子 狂犬の散歩に注意せよ！

[illegible]



[illegible]起き上がり。その後も気を抜くな！ ヨー[illegible]

VS佐助 煙幕を絡めた2択が強烈！

[illegible]キャラ。ジャンプからのガード不能な刀攻撃と煙幕の2択を回避するためには…。

[illegible]ひとつは横転。ジャンプを見たら即座に横転をすれば、煙幕はもちろん、刀からも脱出[illegible]助に対して右側に転がるとよ[illegible]たまに小ジャンプからの刀をくらってしま[illegible]

もうひとつは、刀がきた場[illegible]煙幕ならそのまま寝ているという方法。煙幕を完全ダウン状態でく[illegible]らった場合[illegible]は頭から煙を吹くため、一見[illegible]ダウン状態にもう一度攻撃をくらって[illegible]



完全ダウン状[illegible]で煙幕[illegible]くらっても、実は気絶していないところが[illegible]。

VSクラウド 剣を抜かれても落ち着いて

クラウドといえば、剣を抜いてからの攻撃が特徴。特に多いパターンが、ダウンを奪[illegible]下段の剣で攻め立てる方法だ。

剣を抜いてからの下、下、下という連携は、初段をくら[illegible]ない。しかも横転中などにも[illegible]ということになる。

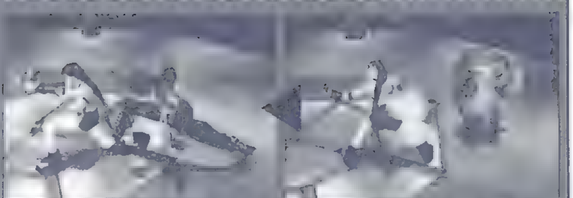
ダウンしたときに剣を抜かれても、落ち着いた対処をす[illegible]目のみなので、1、2段目を寝たままやり過ごし、3段目[illegible]より良い起き上がり方としては、1~2段目か2~3段目の間に中段起き蹴りで割り[illegible]きでスカし、次の派生を白刃[illegible]



1発で取る自信がついたら、白刃取りでカッコよく決めたいところさ。

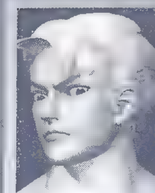
VSティファ くらって分かるゴッドハンドの恐怖

ティファの特徴的な起き[illegible]



[illegible]ずタックル投げで時間稼ぎ。[illegible]ここまでは狂犬の散歩と同じ[illegible]

このタッグに死角なし!
怒涛の合併ツースラトン攻略!



そろそろ知りたいコイツの生い立ち… 三島拳

今回はより実戦的なテクニックを紹介していきたい!

担当:GYU

前号に紹介した三島拳の基本戦術を踏まえたうえで、今回はより実戦的なテクニックについて解説していこう。

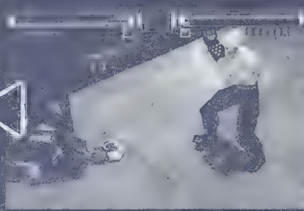
地雷コンボについて

ダウンに対する追い打ちには地雷が有効と前号で解説したが、地雷単体では大したダメージを与えることもできないのも事実。ということで、より大きなダメージを確定させる方法を紹介しよう。

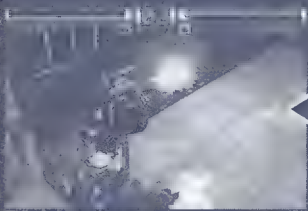
まず地雷を設置したら、走って爆発に巻き込まれないところまで逃げる。そして安全な位置をキープしたら、シャワーキックを入力しよう。この地雷を置いた状態でシャワーキックを入力すると、シャワーキックの入力と同時に地雷を爆破させることができる。

すると地雷で吹き飛んだ相手に、シャワーキックが自動的に追い打ちとしてヒットするのだ。これで非力な地雷の攻撃力をカバーすることができるぞ。

ちなみにシャワーキックを入力するときは、できるだけ相手の方向へ向くようにすること。明後日を向いた状態では、シャワーキックがヒットしないこともあるので注意しよう。



地雷設置後、安全な場所からシャワーキックを入力すると…



シャワーキックの入力で地雷が爆発し、そのままコンボになる。

インタラプト後の選択肢

お互いが完全に五分の状態になるインタラプト。これが成功した後は、Pや投げといった攻撃を繰り出すことがセオリーとなっているが、ここで三島限定のインタラプト後の行動のコツを説明しよう。

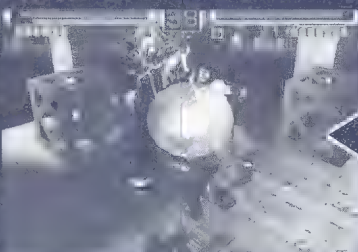
まず初心者にオススメな行動は、ライジングアッパー。入力が簡単なこの中段攻撃は、相手の上段攻撃と投げを潰せるといった利点を持っているので、とりあえず頼ってみるのもいいだろう。

そしてこのライジングアッパーが相手の出の早い攻撃で潰されるようであれば、こんどはフランキングアッパーを出してみよう。この技の入力にはちょっとしたコツが必要だが、軸をズラしつつ攻撃が発生するため、相手のほとんどの攻撃を潰すことができる。ライジングアッパーよりも信頼性ははるかに高いハズだ。

ただしさすがのフランキングアッパーでも、立ちガードという相手の選択肢には負けてしまう。立ちガードを重視する相手には、先読みでヘルスピンエルボーなどの下段攻撃に選択肢を切り替えよう。



インタラプト後に相手が攻撃を繰り出してくるようであれば、



フランキングアッパーでほとんど潰すことができるぞ。

●フットマイン（レバー入れK）●ローリングセットマイン（前転中にK）●シャワーキック（G+下+K）●ライジングアッパー（上+下）●フランキングアッパー（レバー90度入れ 上）●ヘルスピンエルボー（下+K、J上）



真のヨーヨー使いを目指すのなら! YOYO陽子

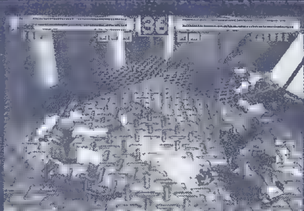
ただ引き寄せて五分なだけのヨーヨーの時代は終わった。

担当:KAL

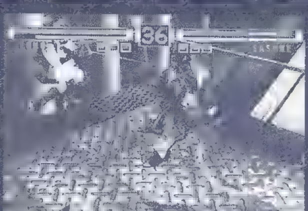
起き攻めもOK これぞ正しい引き寄せかた

ヨーヨーを普通に出した場合、ヒットした相手を引き寄せるだけだが（しかもその後は五分）、このときちょっとした工夫をすることで「引き寄せつつ確実にダメージをあたえる」ことができるようになる。

やり方自体は簡単だ。ヨーヨーを出して、これが相手に触れる直前にジャンプする。すると相手キャラは空中にいる陽子のもとへ引き寄せられるので、そこで蹴り（空中で上）を出せばガード不能、というわけだ。



ここらへんでジャンプすれば…



相手を空中へ引き寄せることができる。

ただし、これだと蹴りを出すタイミングが難しいのに加え、蹴り後の硬直が長いので次の行動につながらない。そこでジャンプするときの入力を「G+K押し続け→ズラし押し上」とし、ジャンプ直後の蹴り上げで攻撃するようにする。要するに、ジャンプ入力のG+Kは押したままでいいから、上ボタンをズラし押しするくらい早く押せ、ということだ。

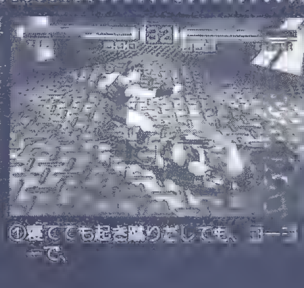
この空中引き寄せ→昇り蹴りができるようになると、通常戦、それから起き攻めにも幅ができるようになる。

通常時の引き寄せどころ

近すぎると出してる暇がなかったり、コマンドを入力している暇がない。しかし逆に遠すぎても当たるわけがない。そうなると、やはりスタート時くらいの間合いのときにヨーヨーを出していきたい。

そうした間合いにするのにちょうどいいのが、献仏蹴だ。これまでは、献仏蹴をガードさせたあとすぐに地旋飛翔蹴などを出して、相手の反撃にカウンターで合わせていこう、というのを紹介してきたが、相手がこれを警戒するようになってきたら、今度はヨーヨーの出番だ。上・上・J下や鬼子母神蹴りのあとなども狙いどころ。ガードを誘って……しかし投げにいくには遠い! そんなときこそヨーヨーだ。

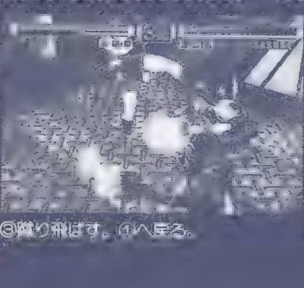
ちなみにヨーヨーは、ダウンしている相手を引きずり起こすことができる。つまり相手が立ってようが寝てようが、空中引き寄せ→昇り蹴りはできる、ということだ。これからは、これをダウン攻撃のひとつとして、流滑腿後などに使っていくといい。



①寝てても起き蹴りだしても、ヨーヨーで、



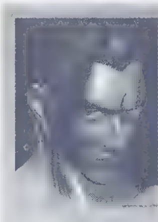
②引きずり起こして…



③蹴り飛ばす。①へ戻る。

●献仏蹴（ステップ 下、上）●地旋飛翔蹴（G+下、上、上、上、上）●鬼子母神蹴り（歩き中 上〈6発まで〉）●流滑腿（走り中 下）

●ハリケーンスピンキック（レバー1回転 上、上、上、上、上）●レフトソーク・クラブ（レバー右90度回転入れ 上）●ライトソーク・クラブ（レバー左90度回転入れ 上）



使いこなせるかデンプシーロール!? NASEEM

超高等テクニック〝連続スウェー〟をマスターして、相手の攻撃をかいくぐる！

担当:スー

ダッキング

「EHRGEIZ」の基本行動の1つ「歩き」。対戦中にいきなり歩こうとして、ナジームが「クッ」とかいって、ステップを踏むのを何回か見たことがあると思う。

これはしゃがみ中に、レバーをチョイ入れすることによって起こる。相手に対して、レバーを前に入れると「ステップ」になり、左右にレバーをグイっと入れると、ナジームは大きくかがんで、ゆっくりと横に回り込む。これを「ダッキング」としておこう。

この「ダッキング」、実はかなり当たり判定が小さくなり（最高に小さくなっている瞬間で、JOの変身後ぐらい）ほとんどの上、中段技をかわすことができるのだ。

さらにダッキング直後、ガードボタンを離して、上ボタンを押すとロケットアッパー、レバーを相手に対して、左右に入れっぱなしにしてG＋上で、ライトまたはレフトブーメランを出すことができる。

デンプシーロール

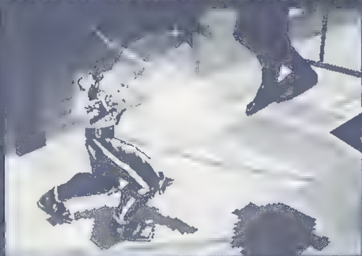
また、ダッキング中に、レバーをダッキング方向と正反対に連続で入力すると、ダッキング途中に、反対方向へもう一度ダッキングする。

これを連続で繰り返すと、連続でダッキングしながら、相手方向へにじり寄っていく。当然、このときはほとんどの上、中段攻撃をかわすのだから、使わない手はない。

しかし、ダッキングは相手に対して、レバーを左右方向に入れなければならないので、対戦中は常に、相手に対しての左右方向が変化するということに注意してほしい。



ダッキングで相手の攻撃をかわしつつ。



ロケットアッパーで反撃。投げてもイイぞ。

投げ打撃の直後に

ほとんどのキャラ共通で凶悪な「投げ打撃」。ナジームも例外ではない。いままでは投げ打撃が全段ヒットし、相手がピヨった直後は、投げ、テスファイヤーを撃つぐらいしか選択がなかった。

しかし、投げ打撃の最後をキックにすると、最後をパンチにした場合よりも、近くでピヨらせることができる。これを利用して、ピヨっている相手に、**ハリケーンスピンキック**をお見舞いしてやろう。

ハリケーンスピンキックは、ヒットすることに相手の向きを強制的に変えるので、途中で回復しても、インタラプトの心配もない。

ハリケーンスピンキックは入力が難しく、失敗すると、**レフト、またはライトソーク・クラブ**になってしまいやすいが、マスターすれば、強力なダメージ源になりえる。

ほかにもいろいろ組み合わせると、投げが強力になるぞ。



最後がキックでないと、ハリケーンスピンキックは届かない。

●中段蹴り?（ステップ 上）●弧転昇（上＋下）●倒跳脚（ステップ 下、上）●倒掃腿（ステップ 下、下）●砂煙（ステップ 下、下、上）●顎打ち・左or右（レバー90度右or左回転入れ 上）●移せ身の術（敵の攻撃に対して上＋下＋必）●連面斬（走り 上、上、上）



アクセントも重要だね 佐助

基本的な闘い方を踏まえたら、そこに自分なりの「個性」をつけていこう。

担当:C・LAN

ステップ技各種

全キャラ共通の動作に「ステップ」がある。Gを押した状態でレバーを左右どちらかに短く入れると、しゃがみながら小さく前進（後退）する。

ステップ中は少し判定が小さくなり、上段攻撃をくぐることができるが、ステップはこの判定云々よりも、ステップ技の前動作としての意味合いが大きい。

佐助の持つステップ技は、大きく分けて3つ。

1つが上ボタンの**中段蹴り**。出もそこそこ早くリーチが長いので、ラウンド開始時ぐらいの間合いでは重宝する技だ。



この中段蹴りは、リーチもあってなかなか使える。ステップ中に上だ。

もう1つが、上＋下の**倒跳脚**。相手頭側の上＋下での起き蹴り、ステップ下からの上ボタンで出る蹴りが倒跳脚という中段技だが、この技は正確には倒跳脚とは少し異なる。より高く蹴り上げ、浮かせる高さも高い。カウンターヒットしなくても**弧転昇**やワンパンなどで拾うことが可能。

そして3つ目のステップ技が、下ボタンの「仰向けに寝る」だ。ここから上ボタンで中段の**倒跳脚**、下ボタンで下段の**倒掃腿**を出すことができる。倒掃腿は砂煙と同性質の技なので、中段蹴りの**砂煙**に派生が可能だ。

この中で、意表を突いた使い方ができるのが下ボタンの「寝る」だ。普通のダウン状態とは異なり、技を出さなければすぐに起き上がるが、相手の飛び道具の下をくぐったり、中段起き蹴りをかわしつつ反撃に転ずる、といった使い方もできる。あくまで奇襲なので多用はできないが、ステップを取り入れれば佐助の攻め、守りにさらに幅が出る。

「最近どうも単調よのお」などと感じている人は使ってみてほしい。



相手の技をすかして倒跳脚。うれしい瞬間だ。

出鼻をくじく顎打ち

「EHRGEIZ」の技は、ほぼボタンの組み合わせだけで出るが、ステップ技や1回転投げのような例外もある。そんな中の1つがレバー90度入れコマンド技だ。

佐助の90度技は**顎打ち**。レバーの回転方向で右と左の2種がある。顎打ちは簡単にいうと「回り込みアッパー」で、避け性能が非常に高い浮かせ技である。浮かせた後に拾うことはほぼ無理だが、使っていって損のない技だ。連携を途中でやめて使ってもいいし、間合いが離れる単発技をガードさせた後など、佐助側が若干不利な（つまり相手が手を出したくなる）状況で使うのがコツだ。コマンドが出にくいならば、少し大仰に180－270度くらいのつもりで入力してみよう。



要所要所で使っていくと絶大な効果を発揮する顎打ち。

相手の体力100ちょっと（俺は184）

佐助は秀逸な一手目「**移せ身の術**」、そして安定フィニッシュ技「**連面斬**」の存在で、相手の体力を実質4割ほど少なく見積もって闘うことができる。この点が密かに佐助の最大の武器になっていると個人的には思うのだが……。

移せ身は失敗しても、一度離れればすぐに回復できるので、あきらめず狙っていこう。

神槍はちょっとイン○キ… 李書文

知っ得情報と起き攻めの2本立てで勝負!?

担当:GYU



脅威現象!? ゲージが必要ない天導槍

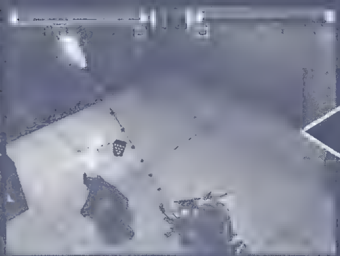
以前掲載した技表には載っていないが、李書文には、G+下+必入力の必殺技が存在する。この事実については前号でも軽く触れたが、今回この技について新たな事実が発見されたので、ここで追加補足することにしよう。

空中に跳び上がりつつ槍を繰り出すこのガード不能技の名前は「天導槍（てんどうそう）」といい、必殺技の一種である以上、当然ながらゲージをある程度消費するようになっている。ところがこの天導槍、実はある入力法を行うことで、ゲージが0の状態でも繰り出すことができるのだ。

その方法とは、G+必の入力を行った直後にズラし押しで「下」を入力するというもの。成功すればゲージがまったくない場合でも天導槍を出せるハズだ。ちなみにゲージが残っている状態でこの入力を行っても、きっちりゲージは減ってしまうので勘違いしないように…。



ゲージが0の状態でもG+必、下と素早く入力すれば



なぜか必殺技の天導槍を出すことができる。お得ですな。

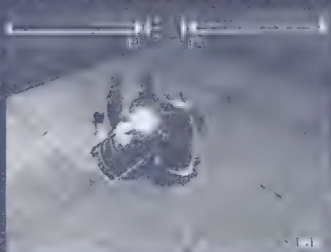
李書文 起き攻めの基礎

天導槍の秘密について解説し終えたところで、前回の基礎攻略でフォローできなかった李書文の起き攻めの基本について説明していこう。

まずなんらかの技でダウンを奪ったら、基本として追い打ちによる追加ダメージを狙う。ダウンした相手に対する李書文の追い打ち技としては、**地掃腿**もしくは**前掃腿**がベター。これできっちりダメージを稼ぐことが基本中の基本だ。

一方、相手が受け身を取るようであれば、当然ながら選択肢を変える必要がある。無敵時間の存在するその場受け身に対しては、起き上がった直後に中段のダウン技と下段の**腓襲脚**による2択を狙っていくといいだろう。一応、投げでも構わないが、李書文の投げには派生するつかみ打撃技がないので過信は禁物だぞ。

また転身打掌の4段目などといった浮かせ技をヒットさせた後、相手が受け身を取るようであれば、あえて追い打ちを決めずにガード不能の激降龍を重ねるという戦術も実戦的。相手に読まれていると簡単に逃げられてしまうが、リングの隅などに追いつめた場合などには非常に有効だぞ。



ダウンした相手には地掃腿や前掃腿による追い打ちが基本。



受け身を取る相手にはガード不能の激降龍を重ねるのも手。

●天導槍（G+下+必）●地掃腿（下or下+必）●前掃腿（G+下）●腓襲脚（ステップ下、下）●転身打掌（上、上、上、上）●激降龍（上+下+必〈押し続け〉）

相手を幻惑させる蹴り JO

硬直の大きさや反撃を考えると選択肢は減る一方。でも相手は人間だから…。

担当:借金

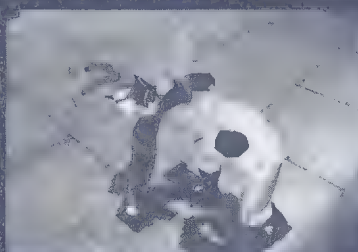


今回はひっかけ特集

相手に手を出させて潰していくというような、ひっかけ連携がおもしろい。

たとえば「上止め」「上上止め」など、**プリズナーキックス**や**ダブルハイローキック**といった続きがある連携を途中で止めた場合。こういった状況では、相手の反撃も微妙に遅れることがある。ここに**テイルストライク**を合わせておくと、ちょうど相手が攻撃してきたところを迎撃しやすい。テイルストライクの性質上、投げを狙われても心配ないので使いやすいだろう。

プリズナーキックスやダブルハイローキックの3発目にインタラプトを狙われていると、キャラによっては飛び道具が飛んでくることもある。こういった状況を避けるためにも、1発目キャンセル移動を併用して使っていこう。



攻撃を途中で止め、[illegible]付ける。



手を出しそうなところにテイルストライクを置いておく。



飛び道具は痛いからキャンセル移動も混ぜていこう。

フォローも入れればこんな感じ

フォローを考えて連携を作るなら、ブレイングローの2発止めや、ウィックドキックスの2発止め、ダブルロー&ワンハンドキックの1、2発止め、というように最後の攻撃を下段で止めてみよう。

JOの下段攻撃は全体的に姿勢が低く、多少離れたところから出しても簡単には潰されない利点もある。そして、相手が後ろに下がった、もしくはやや間合いがあるもののガードしたという状況なら相手が手を出してくる可能性が高いので、**アローキック**を置いておくように出してみよう。ヒットすれば相手を浮かすことができ、うまくいけば状況的にカウンターヒットも狙うことができる。もし、アローキックがスカっても、ここを投げにきてくれれば**ビーストアロー**で迎撃することができる。



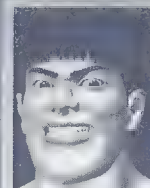
連携を下段で止めればアローキックも自然に使える。



姿勢の低い状態からステップで攻めるのもOKです。

●プリズナーキックス（上、上、上〈A〉）●ダブルハイローキック（上、上、下）●テイルストライク（上+下）●ブレイングロー（上、下、下〈A〉）●ウィックドキックス（下〈B〉、下〈A〉、下、上〈A〉）●ダブルロー&ワンハンドキック（しゃがみ下〈AB〉、下、上）●アローキック（立ち上がり 上）●ビーストアロー（立ち上がり 上、上+下）

●足払いローキック(G＋下)●魂心ローキック(下押しっぱなし 下)●スライドアリキック(レバー右or左90度回転入れ 下)●ローリングアッパー(上＋下)●闘魂スタンス(※、上)●Dahアッパー(立ち上がり 上)



オレに引退はない！ DASHER猪場

ダウン投げを中心とした猪場ならではの起き攻めを、再確認しておこう！

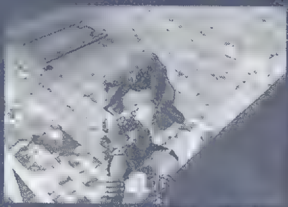
担当：アディトシ

これまでに一度、猪場の起き攻めについて説明したが、そのときはダウン投げを省略していたので、今回はそれも含めた「起き攻め攻略」をお届けしよう。

無敵その場起きを潰せ！

前号でも説明した通り、ダウン投げの意義は、このゲームではほぼ最良とされる「相手の攻撃を見てから無敵起き」という起き上がり行動を無効化するところにある。

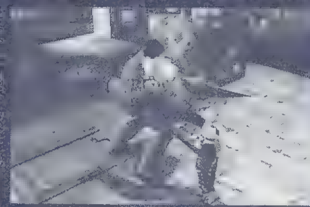
さらにダウン投げは確定する状況（前号参照）もあり、そこできっちり決められるようになったら、その他の確定しない場面でも狙っていくのが正しい使い方だ。



猪場には絶好のチャンス。これが猪場たる所以だ。



重ねる技をスカされまくって具合悪い無敵起きは…



無敵起きが少なくなってきたら…。この読み合いに勝て！

そうやってダウン投げが効率よく決まるようになれば、当然相手は嫌がり決められまいと起き蹴り、横転、様子を見ない無敵起きをするようになってくるはず。こうなっても、まだダウン投げに固執してはダメ。技を重ねるようにしよう。

まず横転に対しては下段技。簡単なところでは足払いローキック。少し勇気を出すなら魂心ローキック、スライドアリキックを重ねていくといい。

起き蹴りに対してはローリングアッパー等で潰しにいくのもいいが、とりあえずはガード。下段起き蹴りは別にくらっても痛くないので、立ちガードオンリーでOK。ガードできたらもちろん投げ技等で反撃する。他にインタラプトを狙いつつ、闘魂スタンスも入力しておくというのも猪場ならではの起き蹴り対策だ。

様子を見ないで、ただ早く無敵起きをしてくるなら猪場の王道「Dボム重ね」が効く。

さて、いろいろと技を挙げていったが、一番重要視してもらいたいのは、何といってもスライドアリキック。前号でも触れた通り、この技のヒット後、相手が受け身を取ればDahアッパーを重ねてコンボを狙っていけるし、出が遅いので無敵起きされても、その無敵時間が切れてから攻撃判定が重なることが多い。

で、ヒット後連携させたDahアッパーがガードされるようなら投げ技との2択に。また、相手が受け身を取らないようであれば、その場からダウン投げを狙う、という具合に、スライドアリキックは出した後にも選択肢があるぞ。

反撃技にDah

Dahアッパーの当て方について補足しておきたい。

この技の「立ち上がり途中」というコマンドを利用して、しゃがみ状態になる技から連携させていくというのに加え、下段技ガード後の反撃技としても使っていくとヒット率は上がる。特にスライディングが硬化も長くて狙い目。ただしカウンターは期待できない。



ここは確実にDahアッパーが入るぞ。

●グランドチャクラム(走り 下)●グランドシックル(走り G＋下)●ヒールスライス(上＋※)●スピアキック(G＋下)●アックスヒール(しゃがみ 上、上)●スワロースラスト(下＋上、上)●ブレイドキック(下)



ハンにもハンなりの意地ってもんがあるのさ 韓 大韓

今回は、起き攻めの組み立てを考えてみる。ハンの特徴を生かした戦術を展開していこう。

担当：ちゃっきー

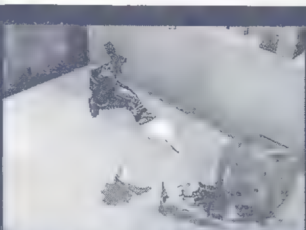
必殺技のバリエーションがやや乏しいハンだけに、相手をダウンさせたあとの攻めはそれほど強力ではない。しかし「EHRGEIZ」における起き攻めは、通常の立ち合いと同等の価値を持っていることもまた事実。通常の打撃技をうまく組み合わせ、ハンなりの起き攻めを展開しよう。

基本はジャンプミサイル

もっとも安定した起き攻め法となるのが、ジャンプミサイルの活用だ。大ジャンプの頂点で撃ったミサイルは、地を這うように飛び、ダウン状態の相手にもヒットする。相手をダウンさせたらバックジャンプで距離を離しながらミサイル。まずはこれが基本だ。

この方法は、もちろんミサイル自体を当てようというわけではない。これをかわそうと起き上がったところに走り技などで攻め込む、というのが真の目的となる。

操作に慣れてきたなら、これ以外のジャンプミサイルも活用してみよう。低い地点で撃ったミサイルはそのまま地面で爆発してしまうが、ダウンしている相手にはなかなか効果的。先の起き攻め法と狙いは同じになるが、着地地点が近くなる分、その後の攻めのバリエーションが増えることと、ミサイルが発射されてから地面に着くまでが早いため、相手の対応が難しくなることなど、長所も多い。ただピンポイント爆撃となるため、発射する位置の調整をしっかりする必要がある。



ダウンした相手を、ジャンプミサイルでピンポイント爆撃。位置が重要だ。



真の狙いはこのあと。その場起き上がりをする相手を、さらに攻め立てよう。

打撃技を中心とした起き攻め

ジャンプミサイルは確かに安定した起き攻めになるが、直接的なダメージになりにくいうえ、必殺技ゲージを消費してしまうこともデメリットとなる。そこで、バリエーションを増やすという意味でも、通常の打撃技による起き攻めを徐々に組み込んでいこう。

特に攻めやすいのは、グランドチャクラムでダウンを奪ったあと。ダウンさせたときの距離が近いうえ、しゃがみ状態になっているため、選択肢の幅も広がる。

具体的な選択肢は、表にまとめてみたので工夫してみてほしい。このほか、ブレイドキックやスピアキックスタートの連携技なども、有効な選択肢の一つとなる。いろいろと工夫してみるといいだろう。

起き攻めに有効な技と、その意味

●グランドシックル
　ダウンしている相手にヒットする技としては、最速の部類に入る。反応されづらいのが魅力だ。
　ただ、リング際だとヒットさせても起き上がり蹴りで反撃されることがある。

●ヒールスライス
　踵落としまでが早いため、アックスヒールと混ぜることでいいフェイントとなる。ただ振り上げに攻撃判定がないため、受け身、起き上がり蹴りに対してやや弱い。

●アックスヒール
　振り上げ部分の発生が早く、かつディレイ可能の振り下ろし部分はダウン状態にヒットする。連続にはならないものの、ガードされても反撃は受けないのが魅力。

●スワロースラスト
　アックスヒールよりも初段の発生が遅いのが難点だが、空中に浮いているときに起き上がり蹴りをかわせることもある。また、初段入力後はレバーで空中制御が可能だ。

●神羅式チェーン・アルファ(上＋必、上、下、J上、J上、上)●スライドバスター(走り下)●ハードブレイカー(下、下、下)●バタフライエッジ(G＋上、上、上)
●凶斬り(上＋下、上、上、J上)●デストラップショート(上＋下＋必、上)●神羅一の太刀(上)



異世界からの使者 クラウド

剣技が決まるとやはり強力。スキあらばぶん回しだ。

担当:K-TAN

抜けるときはどんどん抜くべし

前回紹介した技の数々、もうひと通り覚えてくれただろうか。今回は、主に剣技について触れていこう。

まず、剣を抜くためには、相手キャラをダウンさせたい。そのためには、神羅式チェーン・アルファ（以下アルファ）、スライドバスター、そしてジャンプ斬りがいいと前回述べたよね？この3つの技はそれ自体がとても強力なので、どんどん狙っていくといい。

特に、アルファの破壊力には目を見張るものがある。ここで、ジャンプ斬りを少しだけ発展させた攻撃法を伝授しよう。といっても、やり方はいたって簡単。前回紹介したのは垂直ジャンプ（ダウンしているキャラへの追い打ちとしても効果あり）からの斬り攻撃であったが、今回は左右にジャンプしながら剣を振り下ろすのだ。これは、相手側にしてみればとても距離感がつかみにくく、白刃取りのタイミングも取りにくい嫌らしい攻撃法だ。お試しあれ。

そして、ダウンさせたら、いよいよ剣技の出番だ。相手キャラがダウンしたらすぐさま剣を抜いて、ハードブレイカーを出していこう。このへんは前回と同様だ。慣れてきたら、バタフライエッジ、凶斬りと狙っていくといい。凶斬りは、剣技の中でも最高の威力を誇っているぞ。

ダウンしているキャラにハードブレイカーを出したとき、クラウド戦に慣れた相手だとすぐに起き上がってはこない。3発目の攻撃のところで、無敵起き上がりをしてくるようになるのだ。ジャンプ斬りに関しても同様だ。こういう場合は剣を2発で止めて、再びハードブレイカーを出しにいくといいだろう。こうすることによって、相手側の起き上がりと白刃取りのタイミングをずらすことができる。

このとき、ボタンは連打しないようにすること。連打してしまうと最後の3発目まで出てしまい、途中で剣を止めることができないので注意。

また、2発で止めたら剣をしまって、スライドバスターやデストラップショートを使って2択をかけにいくのもよしだ。さらに、ジャンプ斬りを無敵起き上がりでかわされるようになったら、ジャンプしたら攻撃しないでそのまま着地して、剣を抜いたりしまったりして威嚇してみよう。

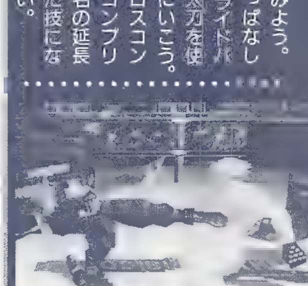
もし相手がダウンしっぱなしでいるのであれば、スライドバスターか神羅一の太刀を使ってすぐ追い打ちしにいこう。

それから、セフィロスコンボのところに「インコンプリート」とあるが、技名の延長なので、特に変わった技になるといったことはない。


例えばこの位置。


レバーを斜め右下へ入れてジャンプ。


そして、必殺技ボタンで斬り攻撃へ。う〜ん見えませ〜ん。

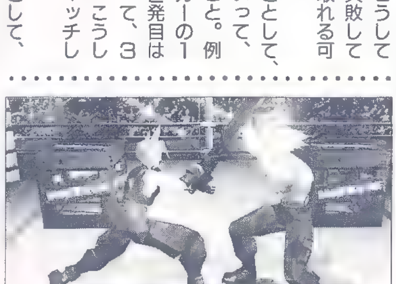

おらおら、いつまでも寝てんなよ。

剣技に苦しむあなたへ

基本的に、対処法は白刃取りとインタラプト以外に術はない。とりあえずクラウドが剣を抜いたら、剣が当たる少し前に「G、必」の順にボタンを押しておこう。こうしておけば、白刃取りで失敗しても、インタラプトで取れる可能性が高くなる。

また、注意することとして、1回失敗したからといって、入力をしなおさないこと。例えば、ハードブレイカーの1発目を失敗したら、2発目は我慢してわざとくらって、3発目に的を絞るのだ。こうしたほうが、確実にキャッチしやすいぞ。

もう1つのやり方として、1発目で白刃取り、失敗したら2発目はインタラプト、また失敗したら白刃取り、というふうに、交互にボタンを押してもいい。一応、超究武神破斬も白刃取りできる。1、6、8発目、そして最後のジャンプ斬りのいずれかが取りやすい。


あちゃー。ダメージはクラウド側へ。



君のポーズをご披露！
自慢のフィニッシュポーズ
スコアアタックキャンペーン 中間発表！

からめ手から魅力に迫る！

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

前回に引き続きこのシリーズの初心者向けの攻略やバリバリ現役君向けの充実攻略に加え、アシストorプレイヤーキャラの出典を振り返る特集もあるぞ。

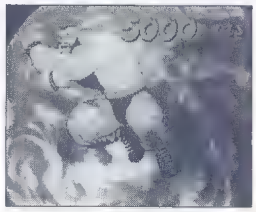
応募殺到中！

前回の1次締め切りから、この2次締め切りまでさらに追加で応募が寄せられている。当然のように、前回発表したキャラの新ポーズもいくつか発見されたようだ。そのへんの追加ものについては最終発表時にまとめてやろうと思うので最後までお楽しみに。

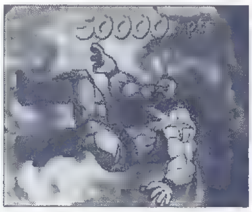
では、さっそく残りを発表しよう。（ ）内は得点と4月6日現在の発見者数になっている。同じ技で点数がわかれているものもあるが、だいたい同じパターンでくってあるので「僕の送ったのが載ってない（涙）」なんてコトはないようにしてあるぞ。

ザンギエフ＆メカザンギ

・大Kで倒れ込む瞬間（5万点）…7人
・◆＋大K出始め（1万点）…2人
・大Kで倒れているところ（5千点）…1人
・スクリュースカり（1万点）…4人
・空中スクリュー（5千点）…5人


つかみそこねて5000点。

・ダッシュ終わり（1万5千点）…2人
・ドロップキック出始め（1万点）…1人
・J大K出始め（1万点）…8人
・エリアルロシアンスラムジャンプ前（1万点）…4人
・ファイナルアトミックバスタースカり（1万点）…3人
・フライングパワーボムで掴んだところ（1万点）…1人
・フライングパワーボム失敗（1万点）…1人
・J中K出始め（1万点）…1人
・シベリアンブリザード着地時（1万点）…1人


大Kで転げて5万点。メカになっても変わらないぞ。

キャプテンコマンドー（応募があってホッ）

・挑発時帽子をあげて顔が見えた時（5万点）…1人
・挑発時帽子に手をかけた瞬間（1万点）…5人
・挑発それ以外（5千点）…1人
・キャプテンキック（1万点）…1人


しゃがみ大Kの出始め。かなり遅めに出せば取れる。


ボロ〜ン。挑発にはパターン数が多いが、その中の1ショット。

スパイダーマン

・挑発（1万点）…7人
・マキシマムスパイダー（1万点）…1人
・ウェブボール出始め（5千点）…9人
・ウェブボールを出した直後（1万点）…3人

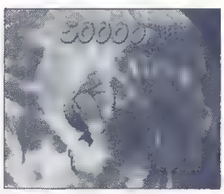

大K中の逆立ち。ちょっと安め。

・三角跳び（1万点）…1人
・J大P終わり（1万点）…1人
・ウェブスイング着地時（1万点）…1人
・大P（5千点）…1人
・しゃがみ中P戻り（5千点）…1人
・アルティメットウェブスロー後（着地前）（5千点）…1人
・大K（5千点）…1人
・スパイダースティング着地時（5千点）…1人
・J大K（5千点）…1人
・J大P（5千点）…1人


大Kのエビゾリ…評価は1万点。

春麗＆シャドウレディ

・立ち大Kの尻を向け時（5万点）…27人
・覇山天昇脚（5万点）…9人
・気功掌出始め（1万点）…6人
・旋円蹴逆立ち時（1万点）…17人


尻…じゃなくて、立ち大Kの出始め。

・旋円蹴（5千点）…1人
・挑発（5千点）…1人
・立ち大K戻り（5千点）…3人
・百裂脚の戻り（5千点）…1人
・千裂脚（5千点）…1人
・ファイナルミッション出始め（5千点）…1人

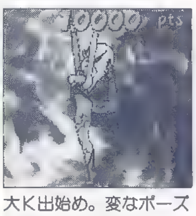

旋円蹴中。技自体が早いので割と取るのが大変かも(って全部そうだが)。

モリガン＆リリス風モリガン

・ダークネスイリュージョン（5万点）…1人
・ダークネスイリュージョン中（1万点）…3人
・シェルピアス（1万点）…12人
・挑発（1万点）…14人


ハイポーズ。この御方は挑発も豊富。色気に対しての得点と見た。

・大K（1万点）…8人
・J大K（1万点）…3人
・中K（1万点）…1人
・ソウルフィスト（1万点）…1人
・しゃがみ中P（1万点）…2人
・しゃがみ大K（1万点…2人、5千点…1人）
・ベクタードレイン（1万点）…1人
・エターナルスランバーのけぞり時（1万点）…1人
・ソウルフラッシュ（出始め1万点…1人、5千点…3人）
・エターナルスランバー発動中（5千点）…29人
・ソウルフィスト（5千点）…19人
・ソウルイレイザー発動時（5千点）…1人


大K出始め。変なポーズの基本ってカンジ。

ウルヴァリン

・しゃがみ大P（5万点）…

2人
・⬆+大P（5万点）…2人
・J大P（1万点）…7人
・バーサーカーバレッジX（1万点）…11人
・しゃがみ大P起き上がり時（1万点）…5人


しゃがみ大P。通常のシーンだとほとんどこれは見えない。

・壁にはりつき（ドリルクロー）1万点…3人
・ダッシュ（1万点）…2人
・（ジャンプ）大Kの尻（1万点）…4人
・ウエポンX出始め（1万点）…3人
・バーサーカーバレッジ中後ろを向いているところ（1万点）…2人
・バーサーカーバレッジ途中（5千点）…3人
・しゃがみ中P（大の字になっているところ1万点…1人、それ以外5千点…3人）

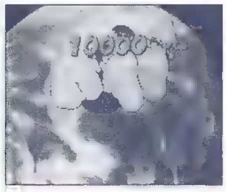

J大K中。止めてくれ〜ってカンジ。

ハルク＆MSHハルク

・ガンマクラッシュ後落ちるところ（5千点）…30人

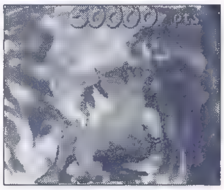

頭隠して大K。1万点。

・J大K（1万点）…7人
・大K出始め（1万点）…14人
・J大Pの出始め（1万点…1人、5千点…9人）
・ガンマスラム出始め（1万点）…2人
・大K戻り（1万点）…2人


MSHハルクさんに1万点。

ヴェノム＆HSヴェノム

・ベノムファング終了後、変形が始まる瞬間（5万点）…23人
・ダッシュ中（5万点）…2人
・J中P（舌が伸びる直前3万点…1人、伸びきった時1万点…2人）
・ベノムファング（着地2万点…16人、1万点…28人、5千点…9人）

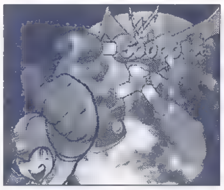

ベノムファングの戻り切る直前。変なポーズというより溶けてる。

・ベノムウェブ出始め（2万点）…4人
・デスバイト着地時（2万点）…1人
・しゃがみ中P（1万点）…4人
・大P（出始め5千点…8人、戻り1万点…5人）
・ベノムウェブ（1万点）…2人
・大K出始め（1万点）…3人
・（しゃがみ）大P出始め（1万点）…3人
・J大P（1万点）…1人
・ベノムクラッシュ（1万点…3人、5千点…5人）
・しゃがみ中K（1万点）…1人
・しゃがみ大K（1万点）…1人
・ベノムチャージ（1万点）…1人
・斜めJ出始め（5千点）…1人
・ダッシュ（5千点）…1人
・スーパーJ出始め（5千点）…2人
・歩き（5千点）…1人


表示時間自体が短いので1000点を10000点と勘違いする人も結構いた。

ロックマン＆ロールちゃん

・ハイパーロックマン（ロール）（5万点…1人、3万点…3人、2万点…1人、1万点…3人、5千点…57人）
・ビートプレーン（首だけ5万点…39人、空中5万点…1人、5千点…9人）


ハイパーロックマンと一緒に、ハイポーズ！

・ラッシュドリル（顔だけ5万点…3人、5千点…1人）
・大K（足上げ直前2万点…3人、戻り1万点…2人）
・挑発（1万点）…21人
・（ロール限定）J下降中のパンチラ（3万点）…1人


もはやビートプレーンだか何だかよくわからん状態。

ストライダー飛竜

・ワープ（5万点…7人、1万点…9人、5千点…3人）
・グラム（一番伸びた時5万点…1人、5千点…6人）


テレポートの決定的瞬間。

・アメノムラクモ（HIT時1万点…5人、5千点…23人）
・ウロボロス構え（1万点）…44人
・ヴァジュラ（消える瞬間1万点…18人、構え5千点…4人）
・J中の大の字（1万点）…15人
・ラグナロク（1万点…2人、5千点…3人）
・三角跳び（1万点）…2人
・大K戻り（1万点）…3人
・⬆ため⬇（1万点）…1人
・レギオン出始め（5千点）…1人


はりつけ…じゃなくて、ジャンプの頂点で1万点。

次回予告

最終締め切りを経て明らかになる、得点ランキング。果たして"割と運がかりで手間のかかる"…もとい、"自慢のフィニッシュポーズスコアキャンペーン"の栄冠を勝ち取るのは誰か？豪華というだけでいまだ謎の、カプコンからのプレゼントは誰の手に渡るのか？

乞うご期待!!

次回はいよいよ優秀者の発表!
Don't Missed!!

とみちんの㊙1/4コーナー

こんばんは。とみちん（一応企画マン）です。カプコンヒーロー大紹介、第8回は翼の生えたお姉さん、ミシェルハート。'86年発売のゲーム「アレスの翼」からの登場です。

世界を蹂躙する謎の機械軍団に立ち向かう戦士、ミシェルハートとケビンウォーカー。軍神アレスは二人の祈りにこたえ、翼をつかわした…。

基本は縦シューですが、面の後半は横任意スクロールのアクションゲームになるのが特徴です。BGMがいいのですが、残念ながらサントラは未発売。

またこれは、その頃広まった新しい稼ぎ方の形・2人同時プレイのシューティングゲームです。当時高校生だった僕は、この手のゲームをよく友達とやってました。どのゲームもまだ2人同時プレイのマイナス要素のほうが大きくて、「沙羅○陀」では壁に押しやって殺し、「サイドアーム」では勝手に合体して何もさせず、「ダラ○アス」ではバリアアイテムを横取りし、「IK○RI」では背中から撃ち殺し…今ではいい思い出です（友人達には違う意見があるかもしれない）。アレスの翼はそれ以前に激ムズだったので即攻であきらめました。

数あるカプコンゲームの中で割とマイナーなアレスの翼がスペシャルパートナーに選ばれた理由は、「1942」のP-38ライトニングを出そうとしたらさすがに怒られて人間サイズのを探してきた、というわけではあまりなくて、カプコン史上初の女性主人公だからです。

その昔AKIMANさんが女性主人公をやろうとした時、「女が主人公のゲームは特にアメリカ人がプレイしないからダメ」と言われて断念していたら、別のチームがしれっとアレスの翼を出して、それはちゃんと売れました。なんだ、女性キャラでもいけるじゃん、ということになって、これがやがて春麗の登場へとつながったのだそうです。

たいがいの人間は、新しいアイデアに出会うとまず近視的にアラ探しをして「こんなのだめだ」とか「できない」とか言うものなので、毎回新しいゲームを作らなければいけない僕ら企画マンはいつも苦労してます。たまには広い視野で長所や勝算をみて「Good!!これならいけるぜ！」とか言ってくれないかなあ（そんなのができればその人は企画マンで食っていけるんだけど）。

まあそんなところで。次回もこのコーナーで、「最後の問題です！」

苦手な人への処方箋・その2

ダメージを与えるために

防御がマスターできたのなら、今度は攻撃。今回は、このゲームでのセオリックなダメージの与え方を説明していこう。

担当：善之字元帥

ダメージチャンスを考える

前回紹介したように、VSシリーズでは、空中は地上よりも安全であることはわかってもらえたかな?無理に地上で闘おうとせず、積極的に空中へと脱出するようになったキミは、防御に関してはもう一人前と言っていいだろう。

しかし、相手に攻撃が当たらなければ、どんなに防御が完璧でも、決して相手に勝つことはできない。そこで今回は、VSシリーズで相手に攻撃を当てるためには、どうしたらいいのか考えてみよう。

まずは、相手に攻撃がヒットする状況を整理しよう。攻撃がヒットするということは、

①相手が何か隙の大きい技を出し、それを自分がガードないしは回避した

②自分で能動的に動いて、相手のガード方向を混乱させた

というどれかの状況が発生している可能性が高い。このうち、①は相手が攻撃を仕掛けてこなければ、当然隙は発生しないので「受動的なダメージチャンス」、②は自分から攻撃する必要があるので「能動的なダメージチャンス」ととらえることができる。

しかし、能動的に相手を崩していくのは、自分から動くというリスクを背負うため、初めのうちは難しい。そこで、まずは相手の隙を逃さずに反撃できるようになろう。

このゲームにおける隙とは?

隙とひとことで言っても、すべての技には大なり小なりの隙がある。しかし、人間が実際に対戦している最中に突けるような隙は限られてくる。そこで、実戦レベルで確実に反撃していきたい大技を説明していこう。

交代の隙

このシリーズ最大の特徴として挙げられるのは、2キャラを1人で使用し、好きなときに交代しながら闘えるという点である。画面に出ていないパートナーは体力が回復していくので、交代のタイミングはかなり重要なポイントとなる。

しかし、控えのパートナーと交代する際の攻撃(ヴァリアブルアタック。以下VA)は、その後に膨大な隙が発生する。VAをガードしたあとは、ダッシュしてチェーンからのエリアルや、もしも反応できればヴァリアブルクロスを叩き込もう。


ヴァリアブルアタックのガード後は大チャンスだ。

ただし、ここで問題になってくるのは、VAをガードしたあとの反撃ではなく、いつ相手がVAで交代してくるかというタイミングの問題である。VAの速度はすさまじく速いので、相手が交代するタイミングがわかっていなければ、反撃はおろかガードすらできないだろう。

だが、見てからガードできないこのVAも、相手が出したくなるタイミングを推理することは可能だ。例えば、現在画面に出ているキャラの体力が残り少ないときや、回復可能な赤ゲージが長いときなど、「自分でも交代したくなるような状況」は、えてして相手も交代したいものである。そういった細かなサインを見逃さないようにしよう。



体力ピンチ！こんなときは、誰でも交代したくなるもの。

技の隙

最も大きな反撃ポイントは、今挙げたVAの隙だが、通常の格闘ゲームのように、隙の大きな必殺技に反撃を入れていくのも重要だ。特に、昇龍系と呼ばれる一連の対空系必殺技は、外したときの隙が非常に大きい。きちんとエリアルまで叩き込もう。

その半面、一見反撃できそうに見えるが、実際には反撃不能という技もある。例えば、ザンギエフのエリアルロシアンスラムや、キャプテンアメリカのハイパーチャージングスターなどは、隙だらけに見えるが実はまったく隙がない。こういった技に対してハイパーコンボで反撃しようとするのは、ただのゲージのムダ遣いなのだ。

結局、交代の隙を突くのと違い、隙の大きな技の戻りに反撃するのは、各技に対する知識を積むしかないのが辛いところだが、一つ反撃の知識を得れば、その分確実に勝率へと還元される。くじけずに、一つ一つ覚えていこう。

相手を「崩す」という行動

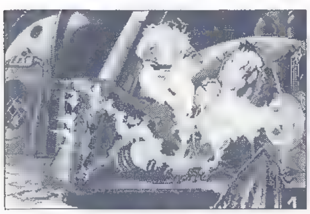
今度は、ガードを固めている相手を崩してダメージを与える方法を考えてみよう。相手のガードを崩すには、主として上下方向で揺さぶる方法と、左右方向で揺さぶる方法がある。

上下ガードを揺さぶる方法

相手の上下ガードを混乱させるのにポピュラーな方法は、空中で特殊な行動をとって、相手の正気を失わせることである。例を挙げてみよう。

●空中ダッシュを使う

春麗・モリガン・ウォーマシンといったキャラは、空中でジャンプ軌道を変化させられるため、本来のジャンプ攻撃がヒットするタイミングとは異なったタイミングで攻撃を繰り出せる。極端な例が低空ダッシュで、ジャンプと同時に空中ダッシュすることにより、あたかも地上からいきなり下段ガード不能技を繰り出すかのように見える。


突進系パートナーをガードさせつつ、上から攻撃をかぶせてみる。

●空中チェーンを使う

多くのキャラは、空中でチェーンコンボを出せるので、着地する前に複数回攻撃をガードさせ、途中でしゃがむような相手には攻撃をヒットさせることができる。

●突進系のスペシャルパートナーを使う

サイロックやコロッサスといった、相手に突進していくタイプのスペシャルパートナーを出し、同時に跳び込んで跳び蹴りか、スカして下段かでガードを揺さぶる。

左右ガードを揺さぶる方法

ガードの左右方向を揺さぶるのは、上下を揺さぶるのよりも骨が折れる。これも例を挙げてみよう。

●ジャンプの下をくぐる

空中ガードの強いこのゲームでは、跳び込みを正面から落とそうとしても返り討ちにあう可能性が高いため、相手の下をくぐってから、あるいはくぐると見せかけてガード方向を混乱させ、対空兵器で撃墜するとよい。

●めくり能力の高い技を上からかぶせる

スパイダーマンのジャンプ大キックなど、自分の背後にも広範囲に攻撃判定を持っている技を、ジャンプ・スーパージャンプから使っていくのも有効だ。

相手のガードを崩す際のコツは、とにかく何回も相手のガード方向を入れ替えてやることである。自分が行動している最中も、相手はどの方向にレバーを入れているかを常に意識して、相手になるべく多くのレバー入力負担をかけてやるようにしよう。

お得なエリアル情報 モリガン



相手を地面に叩きつけたあとの拾い直しコンボが、かなり進化したぞ。

担当：善之字元帥
協力：石井ぜんし

モリガンは、エリアルの終了後、地上でダウンしている相手を拾い直せることは前回までに説明したが、今回はさらに進歩した拾い直し連続技を紹介しよう。

強化エリアル

まずは実際の手順から。

（壁際で）下小K↓下中P↓真下大P↓エリアルジャンプ↓（空中で）小P↓小K↓中P↓シェルキック↓大P↓大K↓（着地して）↓立ち小K↓相手方向にジャンプ↓小P↓小K↓中P↓シェルキック↓大P↓大K

うんざりするほど長い連続技だが、重要なのは2カ所なので、それを説明しよう。

●エリアル中の注意点

はじめのエリアル始動技で相手を浮かせたあとは、なるべくエリアルの各技間のつなぎを長くするようにしないと、相手の着地が早くなってしまい、その後の立ち小Kで拾いにくくなる。また、ザンギエフ、ハルクといった大型のキャラに対しては、シェルキックが当たらないので、シェルキックを省いた5段を、なるべくゆっくり当てていくようにすること。

●相手を地上に落としてから

エリアルを全段入れて、立ち小Kを地上でダウンしている相手にヒットさせると、相手は小さく跳ねる。そこをすかさず昇りジャンプ小Pでとらえるのだが、これがなかなか難しい。立ち小Kを打ったらレバーは斜め上に固定し、小Pを連打するとやりやすいが、連打すると今度は空中チェーンのタイミングが遅れるので、結局は目押しを極めるしかないだろう。なお、地上にいる相手を下小Kでなく立ち小Kで拾うのは、**立ち小Kのほうが発生が早いため**である。



エリアルを叩き込んだ後は、



地上で立ち小キック。これで相手が小さく浮くので…、



すぐにジャンプし、小パンチから空中チェーンを全段叩き込むのだ。

エリアル後の起き攻めについて

今挙げたようなエリアルをひととおりヒットさせた後は、相手と密着状態で起き攻めができるので、かなり有利な状況になる。ここで有効な起き攻めは、前回も紹介したシェルピアスのスカし（右下の写真参照）からの選択だが、実はこのシェルピアス、相手と密着の状態から出してしまうと、スカらせるのが難しいキャラがいることが発覚した。

まずは右表を参照してみよう。この表は、相手と密着状態から垂直ジャンプし、シェルピアスを出したときに、相手のガード方向（上下）によってシェルピアスがガードされるか、あるいは空振りするかを示したもので、このA・B・C・Dによって、起き攻めの方法が違ってくる。

基本的に、起き攻めをおこなうのに理想的なのはAとDのグループのキャラで、これらに対しては、何も考えずに密着状態の垂直ジャンプから起き攻めをすればいいだろう。

その半面、BとCのグループに対しては、垂直ジャンプする前に、ほんの少し間合いを離すようにすれば、シェルピアスをスカらせることが可能だ。ただし、間合いを離す分だけ時間が余計にかかってしまうため、若干見切られやすくなってしまうのが難点だ。

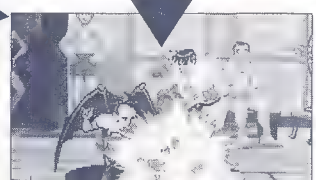
そこで、B・Cグループに対しては、わざとシェルピアスをガードさせてしまい、跳ね返るモリガンを追いかけてくる相手に、空中ダークネスを出してみると面白い。もちろん多用すればバレてしまうが、ダークネスはダメージが非常に大きいので、狙ってみる価値はあるだろう。

シェルピアス当たる？・スカる？・表

A	（立ち：スカリ、しゃがみ：ヒット）
	春麗
	スパイダーマン
	ガンビット
	ウォーマシン
B	（立ち：ヒット、しゃがみ：スカリ）
	ザンギエフ
	ベノム
	ハルク
	ウルヴァリン
C	（立ち、しゃがみ共にヒット）
	ロックマン
	ジン
D	（立ち、しゃがみ共にスカリ）
	リュウ
	モリガン
	キャプテンコマンドー
	ストライダー飛竜
	キャプテンアメリカ



ダウンしている相手に近寄って、シェルピアスをスカらせる。



地上で下段攻撃か…、



ベクタードレインの2択だ。

空中ダッシュのコマンド入力について

モリガンをやっていると誰もが考えてしまうのが、一体どういったコマンドで空中ダッシュを入力するか。

空中ダッシュは、インストカードには「空中でPボタン3つ同時押し」と書いてあるが、これはレバー入力によっても出すことが可能で、

●空中横方向ダッシュ…右↓ニュートラル↓右
●空中下方向ダッシュ…右↓ニュートラル↓右下
●空中上方向ダッシュ…右↓ニュートラル↓右上

というコマンドで代用できる。どの方法が最速の入力法かについては、人によってさまざまだと思うが、ここでは筆者の入力法を紹介しておこう。

まず横方向は、空中でPボタン同時押しを使う。横方向ダッシュはハイジャンプの直後に使うことが多いので、あまり左手に負担をかけずに出せる方法が好ましい。

その半面、下方向は、ダッシュコマンドを昇龍拳コマンド（ボタンなし）で代用できるので、レバーによって入力している。もちろんボタン＋レバー入力でも出せるのだが、使い慣れた昇龍コマンドで出せるのは大きいだろう。



空中ダッシュを最速のタイミングで出すのは、なかなか難しい。

キャラ差は知識でカバー！

こいつらにご用心！

性能差を認めて初めて見えてくるものもあるはず。

担当：MVSC攻略チーム

彼らはなぜ強いのか

まずは、このコーナーで取り上げた3人に共通する「強さ」を解析してみよう。

①ジャンプが強い

具体的には、ウルヴァリンは手数と回転、C・アメリカは攻撃範囲と威力が突出しており、飛竜はその中間といった感じ。どのキャラも空中の相手に対して攻撃を当てやすく、そこから主導権を握りつつ地上戦へ移行することが可能なのは大きい。

②地上戦も強い

空中戦が強いだけならまだしも、その後の地上戦をそつなくこなせるのも大きなポイント。相手を固める能力が高く、さらにちょっとしたミスにつけ込んでの連続技が大ダメージ。

③ゲージが溜まりやすい

ガードの性能が高い本作では、ムリな大技でゲージを溜めようとしても反撃されてしまうことが多い。しかし彼らの手数をもってすれば、比較的安全な技を中心に攻撃を組み立てても、みるみるうちにゲージが溜まっていってしまう。ゲージさえあればヴァリアブルクロスなどで安全に交代することもできるので、減らされた体力の回復も確実。

地上VS空中から一気に空中VS地上へ

3人の共通項目（というか、結局このゲーム全般に言えること）として、「ジャンプ攻撃を当てればそのまま攻められる」ということが挙げられる。ガードがかなり万能なためつい守りの強さに頼ってしまいがちだが、いざガードしてしまうとそこからの直接的な反撃はヴァリアブルカウンターしかなく、アドバンシングガードで離したところで仕切り直しになるだけ。彼らはその状態からでも再び有利に接近できるので、事態はいつまでたっても進展しない。

共通する狙い目の1つとしては、ジャンプ攻撃をガードした瞬間がある。地上技をガードしてしまうと（相手がミスをしない限り）アドバンシングガードぐらいしか対応策はないが、ジャンプ攻撃はガード硬直が非常に短いので、実はよほど技同士の間隔が短くないかぎり何らかの行動を起こすことができる。

例えば、無敵技を持っているキャラはガードキャンセルのような感覚で対空を出すことができるし、相手の連携が甘ければ通常技で割り込むことも可能。ウルヴァリンクラスの攻撃密度でも、バックジャンプ空中ガードすらできてしまう。空中ガードの着地後すぐに垂直ジャンプから攻撃を出して切り返すのが基本だが、地上スレスレで相手の地上技を空中ガードした時は硬直がほとんどないので、思いがけない技で反撃できることもある。



多段で跳び込まれても、



その間にジャンプが可能。上さえ取れば何とかなる!?

ここに注意！

- ジャンプ攻撃
- 地上連続技

代表的な対処法

- 早めにアドバンシングガード！
- 基本は空中ガード！
- 無理はしない！

驚異のダッシュに要注意



軽くウルヴァリンの強さを挙げてみると、

①ジャンプ攻撃
②地上ダッシュ

の2点に集約されるだろう。

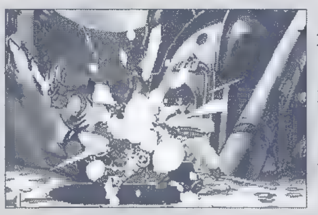
ジャンプ攻撃の対応

もしも空中ガードに移行できなかった場合、ウルヴァリンのジャンプ攻撃は超怖い。めくり大Kが高性能だからだ。ダッシュジャンプでこられた時は、正面かめくりかがわかりにくい時もあるのでよく相手を見よう。

正面の場合は、空中チェーンで2~3段くるものとして心がけること。スーパージャンプしてからの垂直急降下大Kの後は2段である。空中チェーンの段数は個人差があるが、まぁすべて2段と見ていくのが普通である。アドバンシングガードをかけるならこの段階でかけていきたいところ。

めくりの場合はもう1段のみと思って間違いない。大Pでめくられることもあるがそう毎日あるもんじゃないので気にしなくていい。

空中ガードで対処しようとした時に、低い位置だと最後の大Kがやや遅れてくるので、地上でくらう場合が多い。しっかりとガードしていこう。



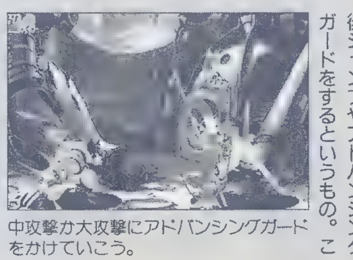
ジャンプ大Kは遅めにくるので地上でくらいやすいから注意。

とにかくジャンプ攻撃に対しては、よくウルヴァリンを見てしっかりガード→アドバンシングガードをしていくことと、空中ガードしたからといって安心しないこと、この2点に気をつけていこう。

地上ダッシュの対応

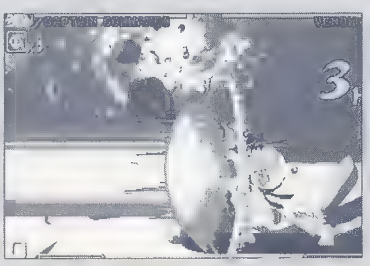
ダッシュして小P→小Kを連発され、くらっていた時にチェーンコンボからバーサーカーバレッジX。ウルヴァリンの基本戦法である。

ありがちなのが、アドバンシングガード失敗でくらってしまうこと。また、無理矢理ジャンプしようとしてくらうパターン。最も効率がいいのが、中攻撃、大攻撃をチェーンで出してきた時のみ、その後ジャンプやアドバンシングガードをするというもの。ここでもし、小P→投げとこられた場合はほぼ反応不能だが、わかっていても返せないことが多いので切り捨てよう。投げを警戒して連続技をくらってしまっては意味がない。



中攻撃か大攻撃にアドバンシングガードをかけていこう。

このダッシュモードを封じる、少し強引だが最も効果の高い戦法が、相手のダッシュを読んでハイパーコンボを出すというもの。これは相手を見ずにいきなり出すのが重要である。ウルヴァリンがそれを警戒し始めたらラッシュ力も落ちるので脱出可能となる。

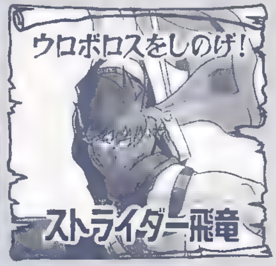


相手を見て出しても遅い。予測して適当に出していくのが重要。

また、チェーンコンボをガードし始めたらヴァリアブルアタックを連打するのも有効だ。パートナーの跳び蹴りがヒットしやすい。

とにかくじっくりと腰をすえて対処していこう。

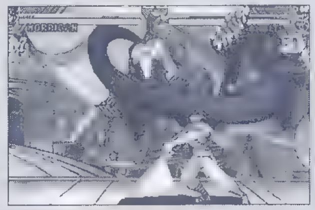
ウロボロスをしのげ！ ストライダー飛竜



上から押さえ込もう

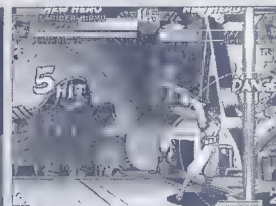
俊敏な動きと長射程かつ高威力のサイファー、この2つが飛竜の脅威となっている。地上チェーンからハイパーコンボにつながることはないが、距離にあまり左右されず安定したダメージが望めるので、やはり地上戦で無理をすることは避けたい。

飛竜の突進技（アメノムラクモ、エクスカリバー、スライディングなど）はどれもガードされると隙が大きいので、よくジャンプ攻撃で間合いを詰めてくることが多い。ジャンプ小K→中P→中Kなどの空中チェーンを避けるためにも、ガードしたらすぐにバックジャンプ空中ガード。一度イニシアティブを握った後は、信頼できる対空技がない（しゃがみ大Pは判定が弱い）のに付け込んで、ジャンプ攻撃を中心にどんどん押していこう。



無敵技はないので強気でいこう。

空中同士でかち合った場合は、すぐに空中アドバンシングガードで離すのが無難。ずっとガードしていると、硬直が解けた瞬間に（レバーをガード方向へ入れているにも関わらず）次の空中チェーンをくらってしまうことがあるので、これだけは避けたい。



J大Kヒット後エリアルまで持っていかれることも。

バリアには付き合うな！

飛竜の一撃必殺技であるウロボロス。たしかに扱いは難しいが、上級者に使われると手が付けられなくなるほどイヤな技だ。少なくとも、自分から攻めていくことは不可能に近い。

もし相手が遠くで何気なく「付けようとした」場合は、ビーム系のハイパーコンボで大ダメージを与えることができる。ただしこれは紙一重で、もしもウロボロスが「付いた」後だった場合は、そのまま背後にワープされて超絶連続技をくらう可能性大だ。



こうなるともはや手遅れ。

ウロボロスを付けた状態でまとわりつかれてしまったら、すぐにアドバンシングガードをかけ、間髪入れずに空中へ逃げること。地上だと上下段ガードの揺さぶりが混ざるうえに、ウロボロスをくらってしまった時のダメージもでかい。スーパージャンプなどでとにかく距離をとるように心掛けよう。

跳び込みに要注意！ C.アメリカ



空ジャンプからの2択に要注意!!

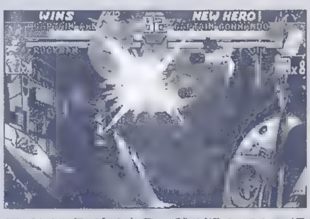
キャプテン・アメリカ（以下アメリカ）は、判定の強い「J大P」を振り回しているだけで強いと思われがち。しかし、本当にキツイのは、空ジャンプ（ジャンプ中に技を出さずに着地すること）からのしゃがみ小K or 投げの2択で、この2択をどう封じるかが対アメリカ戦の勝利のカギを握っている。



J大Pは見せ技。真の狙いは空ジャンプからの2択にあるのだ。

では、実際にはどうやって空ジャンプからの2択を封じればいいのかというと、答えは簡単、アメリカが跳び込んできたら空中に逃げればいいのである。アメリカに跳び込まれた場合、J大Pという強力な跳び込み技を警戒して地上でガードを固めたくなるところ。だが、アメリカ側としてはその心理こそが狙いなので、アメリカが跳び込んできたら自分もジャンプするクセをつけておこう。

アメリカの跳び込みに対してジャンプしたあとは、空中ガードが最も安定した行動となるわけだが、毎回空中ガードをしていてはなかなか自分のペースをつかむことができない。そのうえ、アメリカ側を調子づかせることにもなりかねない。よって、アメリカに痛い目にあわせるためにも、たまにはジャンプ後すぐに出の早い技を出して迎撃してやろう。幸いアメリカのJ大Pは、判定こそ強いものの技の出は遅いので、アメリカ側が2段ジャンプしたり、J中Pを出してこない限り負けることはないはずだ。



アメリカ側がJ大Pで跳び込んできた場合は、出の早い技で迎撃することが可能だ。

なお、万が一、空ジャンプからの2択を迫られた場合は、しゃがみガードしておくことをおすすめする。しゃがみ小Kをくらってしまうと、しゃがみ中K→ハイパースターズ&ストライプスとつなげられ体力の4割近くを奪われてしまうからね。

かつてのカプコン名作の資料設定からわかるヒーローたちの真の姿

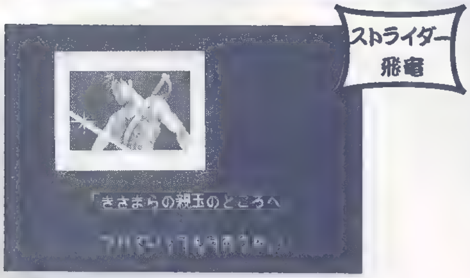
プレイバック カプコンヒーローズ

マーヴルVSカプコンに登場するさまざまなヒーローたち。彼らは、ち密で独自の世界観の中に息づいている。
なぜ飛竜は小型メカ（ウロボロス）をまとったり、メカ獣を操るのか？その体術はどこから来ているのだろうか。そもそも、〝ストライダー〟って何だろう。
そんな謎も、彼らの素性を知ればおのずとわかってくる。キャラクターからあらわれる彼らならではの個性を、より深く感じられるようになるはずだ。そこからは、君たちが自由に想像の翼を広げていってほしい。

案内人：石井ぜんじ

撮影協力
トライアミューズメントタワー

ストライダー 飛竜

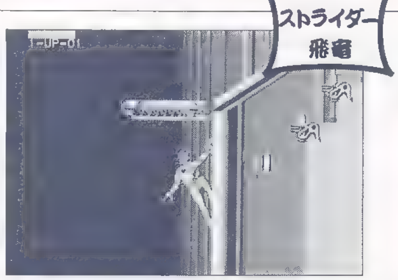




ストライダー飛竜とは

暗躍集団ストライダーズ。それは忍者を前身とする、あらゆる依頼に応じる諜報のプロフェッショナル軍団。彼ら〝ストライダー〟たちは、裏の世界で幅広く活躍している。
そのストライダーズの中で〝飛竜〟と呼ばれる最年少のA級ストライダーがいた。今彼は、最も重い任務についている。

——AD2048年。冥王暦元年。全世界は5年前に忽然と現れた謎の男、グランドマスター〝冥王〟のもとにひざまずいていた。冥王には、生態系をすべて絶滅させ、みずからの作り出した生命で世界を満たすという恐るべき野望があった。飛竜の使命は、その野望〝ザ・サードムーン計画〟を阻止することである。



暗躍道具のカマによって、壁をよじ登りサイファーを振るのも自由自在。



マーヴルVSカプコンでは、壁を伝い、飛び移る飛竜の体術がコマンド技で表現されている。

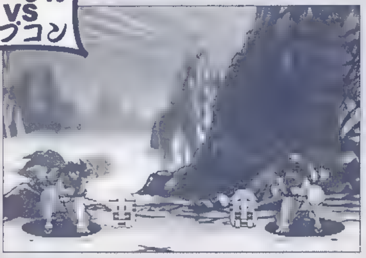
必殺の武器

サイファーとは？

飛竜が繰り出す、一瞬の閃光。それがサイファーであり、彼の主戦力である。
サイファーとは、実は高温加速化されたプラズマ粒子を放出する太刀。忍者の伝統から鍛え上げられた体術により、あらゆる動作中から繰り出すことができる。
壁を登り、ビルの谷間を飛び移り、駆け降りる。そんないかなる状況からもサイファーは繰り出され、あらゆる物体を切断、一撃で敵像を断つ。以上が飛竜の基本戦術スタイルである。

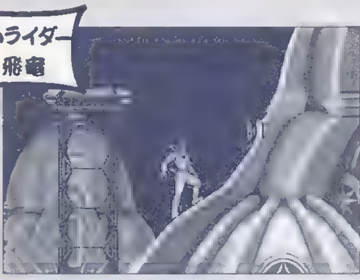
"飛竜"を守る強力な守護神"オプション"

OPITON



飛竜登場時のシーンの一つは、アイテムBOXを破壊してオプションを出すのだ。

飛竜を守るために作られたオプションメカニック。共に闘ってくれる忠実な仲間だ。



基本は円軌道なので、"ウロボロス"と呼ばれるようになったのかもしれない。

オプションA

キノコ型二足歩行ロボット。飛竜の周りを楕円軌道を描き敵を破壊する。主に体当たりで攻撃するが、弾を発射する機能もある。
もともと、敵をサーチして移動、攻撃する性能があるが、基本は円軌道で、護衛機として使用する。



オプションB

サーベルタイガー型四足歩行ロボット。飛竜の周りに接近するものは、徹底的にせん滅する。その攻撃能力は強力であり、"地上"攻撃の要となる。

オプションBは飛竜の周りを歩き、近づくものを攻撃してくれた。



オプションC

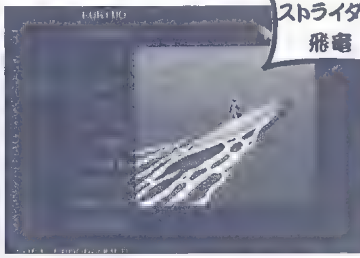
タカ型飛行ロボット。上空を旋回し、空中の敵を殲滅させる。"飛竜"の空中をサポートする、天空を駆ける優雅な友である。

オプションCはタカ型ロボット。上空の敵を倒してくれる。



ハイパーコンボ レギオン

レギオンは、瞬時にサーベルタイガー・タカ型ロボットを大量に殺到させる技。全方位にくまなく配置された同時攻撃は、敵に逃亡の余地を与えない。



飛竜の行く先は

ザ・サードムーン計画の全容を知れば、大自然の象徴であるクジラの上に乗っているエンディングの暗示するものが見えてくる。

落下傘爆弾

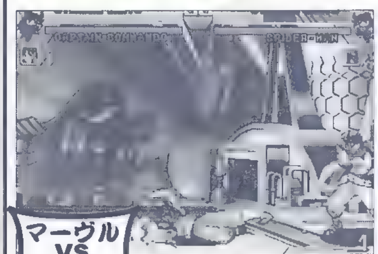
飛竜のコマンド技、落下傘爆弾。もともとは、STAGE2・シベリアでフライングトータスに乗り、脱出時に出現。敵の攻撃であった。





スライディング

飛竜といえばスライディング、というくらい強く、速く移動できる技だった。マーヴルVSカプコンではレバー入れ技に。

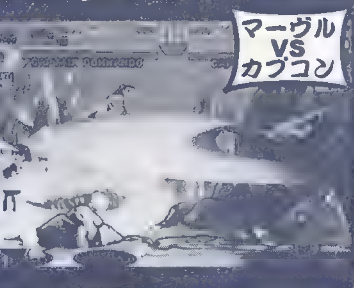




飛竜を狙うアサシン 東風

ストライダー飛竜のSTAGE [illegible]、シベリアで登場。要塞「グランドマスター」が送り込んだ[illegible]である。
飛竜のライバルには、両腕に強力な破壊兵器(左腕にハンドガン、右腕に[illegible]「ラグエミサイル」)を備えたSOLOがいる。こちらの中国[illegible]

東風はSOLOのように単独でなく、3人一組の[illegible]の集団。空中には、空挺部隊を任されている。[illegible]の名は、最大[illegible]。
彼らの[illegible]は、その体術[illegible]、その優雅で、戦い[illegible]ファイタを[illegible]東風こそ[illegible]。



マーヴルVSカプコンでは、2人で東風を呼ぶと[illegible]の東風になる。



最終ステージ、帝都ザ・サードムーンの基地内部に、黒衣の東風が待ち構えていた。基地内は、反重力装置により重力反転している。

キャプテンコマンドー



キャプテンコレダーは、無敵になりつつ周辺の敵に対して大ダメージを与える必殺技（メガクラッシュ系）であった。



マーヴルでのキャプテンファイアーはダッシュジャンプ攻撃、立ち中キックはダッシュ攻撃から来ていると思われる。



★CAPTAIN COMMANDO キャプテン コマンドー

"コマンドー"チームのリーダーであり、強靭な体と優れた頭脳の持ち主である。アメリカ生まれの26歳で、身長182cm、体重72kg、血液型はO型。

彼はさまざまな装備を備えているが、中でも腕についている"パワーグローブ"は電気と炎を出すことができ、絶大な威力を誇る。地面にたたきつけ、電気を発生させるキャプテンコレダー、炎を発生させるキャプテンファイアーはその性能を生かした技。

そのほか、2km先の犯罪者の顔をデータと照合できるキャプテンゴーグル、1兆度の熱に耐え得る（超金属キャプテンセラミック製）キャプテンプロテクター、パンチ力を48倍に増幅するキャプテンガントレット、100mの高さからの落下の衝撃も吸収するキャプテンブーツなどのアイテムで身を固めている。

"コマンドーチーム"の目的とは？

西暦2026年、地球上には犯罪が満ちあふれていた。その犯罪をひき起こす犯罪者たちには、常人にはない特殊な能力を持つ、"犯罪超人"と呼ばれるものがいた。

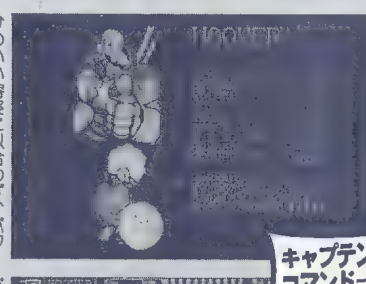
そんな中、地球はもとより宇宙全体の犯罪を一掃するため、4人の戦士が立ち上がった。キャプテンコマンドーをリーダーとする、翔・ジェネティ・フーバーを加えたコマンドーチームである。

キャプテンコマンドーの頼もしい仲間たち

BABY COMMANDO フーバー

優れた知能を持った赤ちゃんで、彼が自ら作ったロボットに乗って戦う。身長57cm、体重9kg、血液型A型。おしゃぶり型通話器により、宇宙語300万語を翻訳可能。

彼の操るロボット、"シルバーフィスト"は1万2000馬力、重量582kg。ファジーコントロールシステムを採用し、パワーだけでなく機敏さが自慢。得意な技は"ニークラッシュ・ミサイル"で、脚内で生産されたミサイルをひざから撃ち出す。



かわいい容姿に似合わず、パワー系のフーバー。



パイルドライバーも使えた。

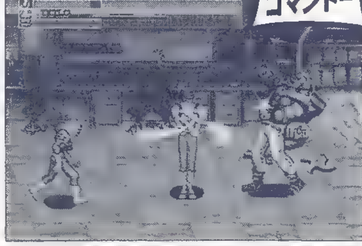
MUMMY COMMANDO ジェネティ

異星からやってきた謎の人物で、職業は墓守。身長210cm、体重45kg、血液型ブレンド。地球の環境に適応するため、生命維持装置としてジェネティックバンデージで体を巻き、その靴は重力等加器になっている。

彼の武器は特殊な薬のついたナイフで、あらゆる物質を溶かす。身体を回転させ、包帯をムチのようにしてなぎ倒す"スピニングアタック"が得意技。その帽子は、キャプテンにもらった思い出の品だ。



使いやすいと人気があったジェネティ。



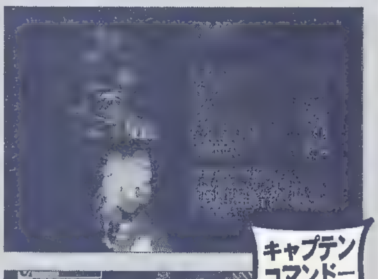
同時押し必殺技で、地上をコマのようにクルクル回った。

NINJA COMMANDO ショウ

武神流忍法の継承者で、東京生まれの生粋の日本人忍者。身長179cm、体重60kg、血液型AB型。その視力は、暗闇でも500m先の相手を見つけることができる。

彼の武器、愛刀"雷光丸"は物質を原子レベルで切断、まっ二つに切り裂く。またその黒装束は鋼鉄よりも硬く絹よりもやわらかい。

得意技は、身体の周りに煙幕を張る"スモークボム"、"居合突き"、"上段ジャンプ斬り"など。



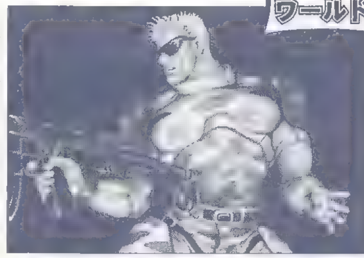
投げ中に刺さる手裏剣はこのころは武器アイテムだった。



このダッシュジャンプ攻撃が非常に強かった。

アシストパートナー

名無しの超戦士（ロストワールド）


ロストワールド

これは名無しの超戦士1P。マーヴルに出てくるのがこちらだ。

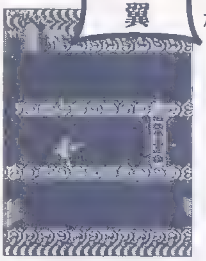
破壊神・天帝バイオス。彼の生み出した8邪悪神は、あらゆる文明を滅ぼしていった。しかし人々の無念のオーラは、この地に2人の超戦士を誕生させた。


ロストワールド

360度に回して好きな方向に撃てるシューティングゲーム。

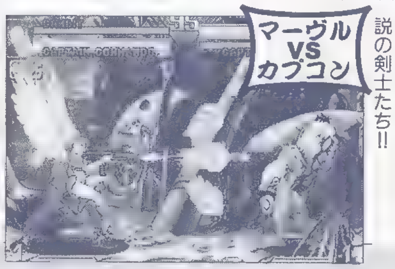
ミシェル・ハート（アレスの翼）

人類が異星人のもたらした巨大コンピュータ"ダーク"によって古代文明から大きく変革を遂げようとしたとき、突如としてダークが狂いだした。


アレスの翼

基本は縦シューティング。顔に吸いこまれると横アクションに変わる。

その人類の危機に軍神アレスは、2人の若者、ミシェル・ハートとケビン・ウォーカーに愛と勇気の翼を与え、人類の未来を託した。飛び立て伝説の剣士たち!!


マーヴルVSカプコン

空を飛び、空中で3WAYを撃つところは旧作と同じだ。

ルー&アカビー（ワンダー3）

ルーとシバは、世界をまたにかける冒険家。ある老人の言葉から、天空を自由に駆ける伝説の翼、チャリオットを探す旅に出ることになった。その聖なる光は、妖魔の呪いから人々を救ってくれるのだ。


ワンダー3

オプションには、アカビーのほかに、シブンとコーリンがいた。

魔法使いピュア（クイズカプコンワールド）

天空人を両親に持つ魔法使い。年齢は15歳で、趣味は宝石占い。きれいな宝石を好む。将来、両親のもとに帰った後は、人々に愛と勇気と知恵を与える女神としての仕事が待っている。



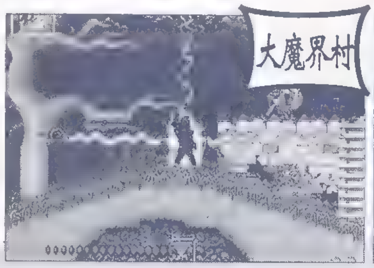
クイズカプコンワールド2

ドラ猫ファーは、人語を話すネコ族の末裔。年齢は256歳。

アーサー（魔界村・大魔界村）

ここはかつて子供たちが野を駆け回る平和な村だった。しかし、ある日突然現れた、大魔王によって村人は石に変えられ、村は魔物のすみかになってしまった。

騎士アーサーは、魔物との凄絶な戦いの末、大魔王の居城の記された地図を手に入れる。しかし、傷ついた体に手当てを受けている時、雷光と共に現れたサタンに王女がさらわれてしまった。一刻の猶予もない。アーサーは魔王の城へ向かうのであった。



大魔界村

金のヨロイは魔法が使える。マーヴルでは2Pカラー。

常に冷静な読みができること、それが強さだ！

Virtua Fighter 3tb

そろそろ、知識の点では最終段階に行き着いてきたtb。あとは、経験と反応速度で勝負！

担当　ちゃっきー

前号に引き続き行ってみよう

続・Q&A

前号では、投げ抜けとローキック関連の質問を中心に紹介した。今回はその残り、その他の質問に答えていこう。

Q1：パイの撃燕掛塔後、相手が最速で回復した場合、何フレーム以内の攻撃なら入るのでしょうか。また、そのとき投げは確定するのですか？

A：相手が最速で回復するという条件でも、最高14フレーム、つまり中段蹴りまでを入れることが可能です。これはラウの柳手掛塔も同じですが、打点が高い攻撃（中段蹴りや高蹴腿など）は、相手が回復しなかった場合にスカってしまうため、確定とはなりません。もしパイで安定したダメージをとりたいのであれば、飛燕烈脚がいいでしょう。



回復してもガードできない高蹴腿だが、回復しないとスカる。

また、体の大きい鷹嵐にだけは、高蹴腿も確定でヒットします。虎燕煽脚までつなぎ、その後翻身掃脚などで拾えば、鷹嵐専用コンボの完成です。

ちなみにラウの場合、中・重量級に対しては鳳凰槍掌が安定ですが、パイ、サラ、葵、鷹嵐に対しては確定技がありません。このあたりは、ダッシュしゃがみから2択を仕掛けるか、あるいは回復を読んで鳳凰槍掌か虎槍掌、回復しない相手には飛燕転身掌、といった工夫をするしかない、ということになります。

もうひとつ、確定で投げを入れられるかどうかですが、これも相手側の回復タイミングに関わってきます。相手の回復が完了した瞬間を狙えれば確定。感覚的には通常のよろけ投げと同じ、と思ってもらえればいいでしょう。

Q2：パイの飛燕烈脚の発生・持続フレームは4-3、2-2となっていましたが、実際の発生は何フレームになるのでしょうか？

A：つなぎが早すぎるために目立たないのですが、実はこの飛燕烈脚、立派な連携技。ダメージとなる打撃部分は3つに分かれ、初段の飛燕単脚部分（発生12フレーム、ダメージ19）、2、3発目の烈脚部分によって構成されています。4-3、2-2というのは2、3発目にあたり、数字はそのまま。ダメージはそれぞれ16、10となっています。

ワンポイントチェック その① 飛燕烈脚のディレイ

飛燕烈脚も立派な連携技、ということで、ほんの少しだがディレイをかけることもできる。その行動に特に大きな意味があるわけではないが、ディレイをかけることによって相手が途中からくらってくれる確率が（ほんの気持ち）増えるので、飛燕烈脚を出す際にはトライしてみるといいかもしれない。当然、ディレイをかけたことによるデメリットはない。

ディレイをかけた場合、ダメージが3発に分かれて加算されていく様を確認することもできる。興味のある人は試してみるといいだろう。



飛燕烈脚は、ディレイも可能。特に大きな意味はないが…。

Q3：下段蹴り起きをガードした場合、"先行入力で立ち状態にして"という方法を使えば、リオンの盤肘も返し技になるのでしょうか？

A：もちろん可能です。ただ、立ち状態にする際にレバー2回によるクイックフォワードを使うと盤肘が前疾歩に化けやすいので、Eボタンを使うのがお薦め。

特に⇦Eを使うとやりやすいでしょう。

Q4：パイの雲手成立後、最速で投げを入力すると、PPPなどの連携技も投げられるときがあるのですか？

A：相手が連携技にディレイをかけた場合は、その隙に投げを入れることは可能です。例えばジャッキーのエルボーをいなしてすぐ投げを入力した場合、ディレイのスピンキックが発生する前にパイの投げが成立すればいいわけです。

また、つなぎの遅い連携の中には、ディレイをかけなくても投げられるものもあります。例えばラウの連環背転脚がそれ。PPPから背転脚へのつなぎが遅いため、3発目のPを雲手でいなしたときのほか、PPPをしゃがんでかわしたあとも、最速ならば背転脚が発生する前に投げることが可能になっています。

ワンポイントチェック その② 返し技としての盤肘

基本的には立ち状態からしか出せない盤肘だが、硬化中に先行入力でクイックフォワード（クイックバック）コマンドを入力して内部的に立ち状態を認識させて…という方法を使えば、下段攻撃ガード後や、しゃがみPのあとなどにも最速で出すことが可能。これが完全にできるようになれば、下段蹴り起きのほか、通常の肘が入る下段攻撃になら何でも返し技として入れることができる。

しゃがみにヒットさせればよろけを取ることができ、連環手までもつながる盤肘。あらゆる下段技に返し技として使っていければ、確実にリオンの能力はアップするはずだ。



例えば、ロースマッシュをガードしたあとなど。先行入力で…、



⇦Eを入力し、すぐさま盤肘を出せばしっかり返し技になる。



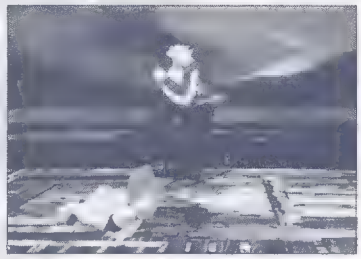
連環背転脚はつなぎが遅いため、3発目を雲手でとって…


即座に投げを入力した場合、投げが打ち勝つことになる。

Q5：tbになってダウン攻撃の威力が減ったと言われていますが、その理由は？

A：実際にダウン攻撃のダメージが減っているのは鷹嵐のみ。ほかのキャラは変わっていません。ただ、ジャッキーやサラはダウン攻撃の飛距離が短くなったため、ダウンした相手の急所にヒットしないことが多くなっています。

また、以前に紹介したとおり、ダウン攻撃をわざとヘッドスプリングでくらうことで、ダメージを軽減することも可能になっています。


ヘッドスプリングでダウン攻撃をくらうテクニックは重要。

ワンポイントチェック その③
エルボースピンキックのあとは…


エルボースピンキックがヒット！ここは、ダウン攻撃の出番だ。

飛距離短くなったことで、ダウン攻撃を避けられやすくなったジャッキー。エルボースピンキックのあとも、軽量級のようにダウン位置が遠くに離れてしまうキャラに、ヘッドスプリングでかわされることが多くなっている。


距離が遠目でもあわてず、少しクイックフォワードで接近し…、

そこで、エルボースピンキック後は少しクイックフォワードで間合いを詰めてから小ダウン攻撃にいくといい。意外に余裕があるので、横転などでかわされることも少ないはずだ。


かならず距離をつめてから、ダウン攻撃につなぐようにしよう。

Q6：サラのランニングニーの入力が非常にシビアだと思うのですが、入力のコツを教えてください。

A：これは、走り中K＋Gというコマンドが原因です。VFの同時押し入力は比較的甘く（少しならずれても可）なっているのですが、これは走り技。Gが早いときはもちろん、何とK＋Gの同時入力でもGが優先されるため、走りがキャンセルされてしまうのです（＝走り技は出ない）。じゃあどうやって出すんだ！となるワケですが、これはKを先に押して、その後Gを加えてK＋Gに…とすればOK。同時押しの際に気持ちK早め、という感覚なら確実に出すことができます。

ランニングニーのほか、ジェフリーのランニングヒップアタックも同感覚。ただ残念ながら、どちらも確実に出せたからどう、というほどの技ではないのですが…。

Q7：ジェフリーのニーアタック→ケンカーアッパーというコンボを決めた後、ボディプレスがとどくときと、とどかないときがあるのですが…。

A：VFシリーズでは、同じ技をヒットさせた場合でも、カウンターの有無や相手キャラの体重によって浮きが変化します。このためコンボもそれに対応したものを選択していく必要があるわけです。

ダウン攻撃がとどいたりとどかなかったりすることも、これと同じ理由になります。相手が高く浮いたときには、その分跳ぶ距離も大きくなるということ。軽量級相手などは、そういう状況が特に多く見られるので注意が必要です。

ダウン攻撃をする際にも、相手が跳んだ距離をしっかり判断し、（特にボディプレスのようにリスクの高いものは）、確実に入るときのみ、ダウン攻撃を入れていくように心がけましょう。


体重の軽いキャラや、カウンターヒットで高く浮くときには…、


必ず、跳ぶ距離も大きくなる。ダウン攻撃に行くときも注意。


tbのボディプレスは、ほとんど回復できない。危険度高し。

Q8：VF3のムックには、技の発生や硬化は載っていますが、技をガードしたり、くらったりしたときのガード硬化、くらい硬化は載っていません。VF2のときのような算出方法はないのですか？

VF3（tb）の場合、技のガード（くらい）硬化は技それぞれによって別に設定されている場合が非常に多いため、算出方法はありません。

ただ、実戦的にはガード後に何フレームまでの技が反撃として入るのか、そしてくらい後にはどのぐらい有利なのか不利なのか、ということが分かっていれば十分こと足りるはずです。各キャラ別の攻略や、返し技の章などを参照してみるといいでしょう。

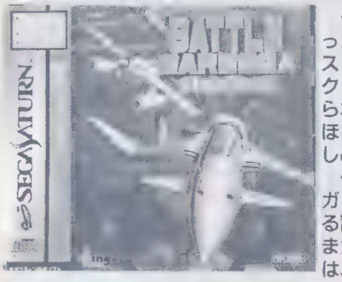

ガード硬化は、技によって別に設定されていることも多い。

Q9：VFのうまい人は、常に相手キャラの顔が見えている、というのは本当ですか？

A：顔が見えている、というのは大げさですが、相手キャラを見ることは重要なことです。ある程度うまくなれば、自キャラは特に見ていなくても自然と動かせるようになるもの。その分相手キャラに集中すれば、当然相手の行動に対する反応も早くなるわけです。もちろん、画面全体を見通せるようになれば理想ですが…。


自キャラばかりに気を取られず、周りを見通す力をつけよう。

GW ゴールデンウィークはこれで遊べ



ゲーセンでクリアできなかった人はこの連休がチャンス！家でやり込んで1コインクリアを目指せ！「基板がいらない」とまで言われているほどの移植完成度だから、楽しめることは間違いなしだ。

ゲーメストビデオ「バトルガレッガ」では神技ともいえる高レベルのプレイを収録。また、ザ・ベストゲーム2ではミヤモトの稼ぎ攻略&ボスパーツ点数表を掲載しているぞ。





攻略はこれ！
ゲーメストビデオ「バトルガレッガ」
ゲーメストムック「ザ・ベストゲーム2」
※お求めはお近くのマルゲ屋で

ランク、そしてランダムとの闘い！



いよいよラスボス。気を引き締めていくべし。

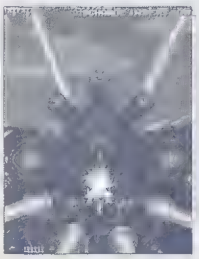
クリアは目前！ 7面ボス攻略 DISCHARGE第二形態

最終ボスもやはり「ランダム攻撃」が鍵だ。

まずは上から壊せる破片がたくさん降ってくる。破片はアイテムを出すので、ここが最後の稼ぎ時だ。理想はここで1UPを出し、残3にしておくことだが、なかなかそうもいかないのが現実。しかし最終ボスだけあって攻撃は激しいので、残機とボンバーはできる限りほしいところだ。

第1段階 回転レーザーモード

まずボスが下から出現し、放射状（8方向）に青いレーザーを撃ってくる。このときはまだボス本体には当たり判定はないので、ボスの中央に重なって一緒に動きながらレーザーをやり過ごそう。



ボス出現時は本体には当たり判定はない。

この後当たり判定が発生し、弱点である中央部から自機狙いの丸弾（大）と放射状青レーザーの混合攻撃になる。

青レーザーは撃ちながら回転することもあり、これは回転方向が分かっていないと避けるのは難しい。

レーザーの回転方向は、
①右回転
②静止
③左回転
④静止（以下①へ）
という法則になっている。回転時は①なら画面左寄り、③なら画面右寄りの位置からスタートすると、動く距離が少なくて避けやすい。レーザが消えたら丸弾の間をスッと抜けて中央下へ戻ろう。



青レーザーの回転方向は完全パターン。覚えて対処。

基本的にはこの繰り返しだが、形態変化時はレーザー発射口でもあるリング砲台が高速回転しながら落下してくる。これには当たり判定はないが、落下時にレーザーを発射することがある。こうなるとボンバーしかないが、形態変化までの硬さはランクで変わるのでパターン化は難しい。ある程度撃ち込んだら、レーザー発射後に集中的に撃ちこむようにするとよい。

第2段階 ランダム混合モード

第二形態では中央からのランダム攻撃に、左右に2つある攻撃ポッドからの、やはりランダム攻撃が加わる。

いずれのランダム攻撃も、単体であればそれほどの脅威ではないのだが、これらが混合になるため厄介なのだ。

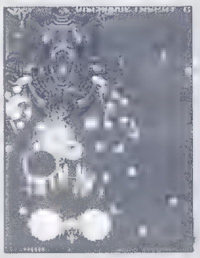
本体からのランダム攻撃
①壊せる弾
②2WAY丸弾(大)×6
③自機狙い丸弾(大)
④ホーミングレーザー
⑤5WAY丸弾(大)

左右ポッドからのランダム攻撃
①ビームソード
②4WAY丸弾(特大)
③青い光弾ばらまき

〈本体からのランダム攻撃〉

①壊せる弾
壊せるので問題なし。

②ハの字弾
中央の開いた2WAYを少しずつ開くように計6セット。ボスの正面が安全地帯。



ハの字弾は正面がド安地。できるだけボス正面をキープだ。

③自機狙い丸弾（大）
自機に向かって丸弾を連射してくる。少しずつ動き、弾の間を切り返していこう。

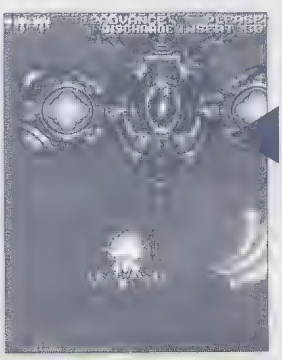
④ホーミング緑レーザー×3
ボス上部のガラス管3本から発射。1回ホーミングして曲がり、そのまま画面外へ。

小さく回り込むようにかわし、ホーミングしてきたらそのまま下に動いて避けよう。

貫通弾機体ならガラス管を破壊できる。



緑レーザーは自機方向にホーミングしてから…



いってしまう。小さく回り込むように避けよう。

⑤5WAY
中央の弾が自機を狙っている5WAY。

〈左右ポッドからのランダム攻撃〉

①´ビームソード
自機を追尾するオレンジの剣状のミサイル。自機の方向を向くと突っ込んでくるので、早めに狙わせれば少しずれるだけで当たらない。逃げようと大きく動くとなかなか狙いを定めてくれず、非常に避けにくくなる。真下方向に近い角度に位置するのがコツ。

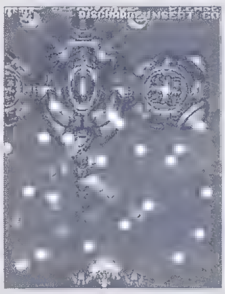


ビームソードは自機の方向を向けば…、



そのまま直進。変に逃げようとするとかえって危険だ。

②´4WAY
4WAYを角度を少しずつずらしながら8発1組で撃ってくる。



4WAYは微妙に角度をずらしながら撃ってくるので厄介。

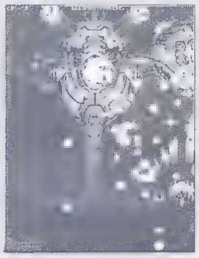
③´青い弾
かなり大きめの青弾をばらまいてくる。

これらの攻撃はそれぞれ特定の砲台からくる。砲台を壊してしまえばかなり楽になるが、その攻撃をしているときしか撃ち込むことができないので結構時間がかかる。



それぞれの攻撃場所は写真の通り。各砲台は壊せる。

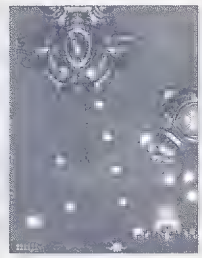
基本はそれぞれの攻撃に応じた避け方をすればいいのだが、本体とポッドの攻撃が混合になるので組み合わせによってはボンバーを使うしかない場合もある。この形態ではポッドにダメージがまったく入らないのでできれば使用は控えたいが、④の緑レーザーと②の4WAYの組み合わせ時は問答無用で使ってしまおう。一定時間で第三形態へ。



ランダム攻撃の組み合わせが悪いとボンバー確定。しかたねー。

第3段階 ポッド分離モード

この形態では左右のポッドが分離し、外周を上下に動くようになる。ポッド自体に当たり判定が付き、撃ち込めば壊すことができる。



第三形態からポッドが壊せる。ボンバー重視で行け。

基本的には第二段階と同じだが、ポッドが下に来るため、これだけでかなり厳しくなっている。ポッドを早く壊すためにも、厳しいと思ったら無理せずボンバーをどんどん使ってしまおう。

なお、ポッドを壊すと正面からの攻撃が2種混合になる場合がある。一定ダメージか時間で最終形態へ。

また余談だが、ポッドを壊したときに条件が満たされていれば1UPは出る。出現前の破片でギリギリ1UPしなかった、なんてときは重要なので覚えておこう。

第4段階 レーザーモード

最終形態はこれまでのランダム攻撃に加え、一定時間ごとに外郭の砲台からレーザーが8本来るようになる。外郭が回転するのが前兆で、レーザーの撃ち方は…、

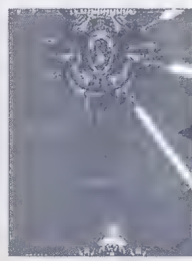
①放射状
②1本ずつ時間差で自機狙い
③8本まとめて自機狙い

この3種がある。①は間に入り、②と③は大きく動いて避けよう。③は1本ずつ来るので、完全に撃ち終わるまで動きを止めないこと。

外郭停止時にレーザー砲台の向きを見れば、攻撃が①か、②or③のどちらかは判断できる。素早く行動しよう。



青レーザーは素早く砲台の向きを判断し…、



それに応じた動きをする。3種あるが避け方は2種類。

この形態は、レーザーの攻撃の避け方が確実なぶん、第二、第三形態よりも確実に対処は楽である。ここまで来れば勝ったも同然。全力で倒しにかかろう。

ボンバーは惜しまず使え！

どうも攻略というよりは、攻撃法紹介という感じになってしまったが、それはこのボスの攻撃が「ランダムの混合」を主体にしているためだ。安定性という意味では、最も辛いボスであることは確かだ。

第二、第三形態で重要なのは、できるだけボス正面をキープすること、ビームソードの誘導、そして「正確な」ボンバーの使用、この3点。7面でしこたまボンバーをため込んで、かつランク調整をしっかり行い、残機が1機あれば道は開ける!!健闘を祈る。

そんなんARIKA外伝

CLAMP

チキチキがんばれ小林真文先生！三原のひとに負けるな的応援作品





という訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
1 3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
2 プログラマー

【仕事内容】
1 ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
2 ゲームソフトのプログラミング

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
1 基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
2 C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

【勤務地】恵比寿(本社)
【勤務時間】10:00～18:00
【交　通】JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

【給　与】
月給18万5000円以上
※入社2年目以降より年棒制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有(試用期間終了後、面談の上昇給いたします)

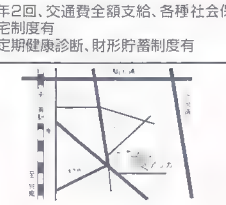
【休日休暇】
完全週休2日制(土・日)、祝日、GW、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】(応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品(CGデザイナー)
1 B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
2 その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品(プログラマー)
使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書



ARIKA

☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館6階
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧！コンピューターゲーム科



特別5月生
入学願書
受付中

この募集では、勉強する意欲がありながら4月にスタートできなかった方々を、特別5月生として受付けるものです。定員は各科ともに若干名ですので、お申し込みは早めに。入学案内書は無料進呈。ハガキか電話でおねがいします。

特別5月生受付。5月21日授業開始。

夜間部開校！特別5月生受付中!!

アニメーション声優科	アニメーション科
コンピューターゲーム科	イラストレーション科
漫画家プロ養成科	※各科週2回授業



現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）



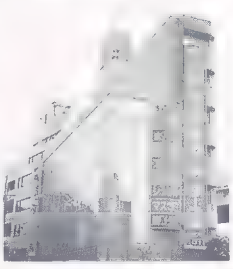
PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!



学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 毎月第2・第4土曜日に実施中(13時〜)。参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令(職業)・希望学科名を明記して、下記の住所へお申し込みください。

特別5月生・各科願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel.03-5276-1511

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(　月号)を明記、切手250円分同封で請求。



中平正彦先生HP⇒http://www.bekkoame.or.jp/n~masahiko/


むきゅ
フ…
「一撃必殺」勝負か!
おもしろい!
むうう!!
ううあ!!


あああ!!
ゴゴゴ
むう!全身の力があの拳一点に集まっちょるぞい…
あの拳をもってすればこの世に砕けぬ物はあるまいて
…じゃがのう…その拳こそ「真の格闘家」なる者が使ったという「一撃必殺」そのものじゃ
それを間違っちょると幼なくして悟ったお主が…なぜ今同じ拳を作るのじゃ…?
……………

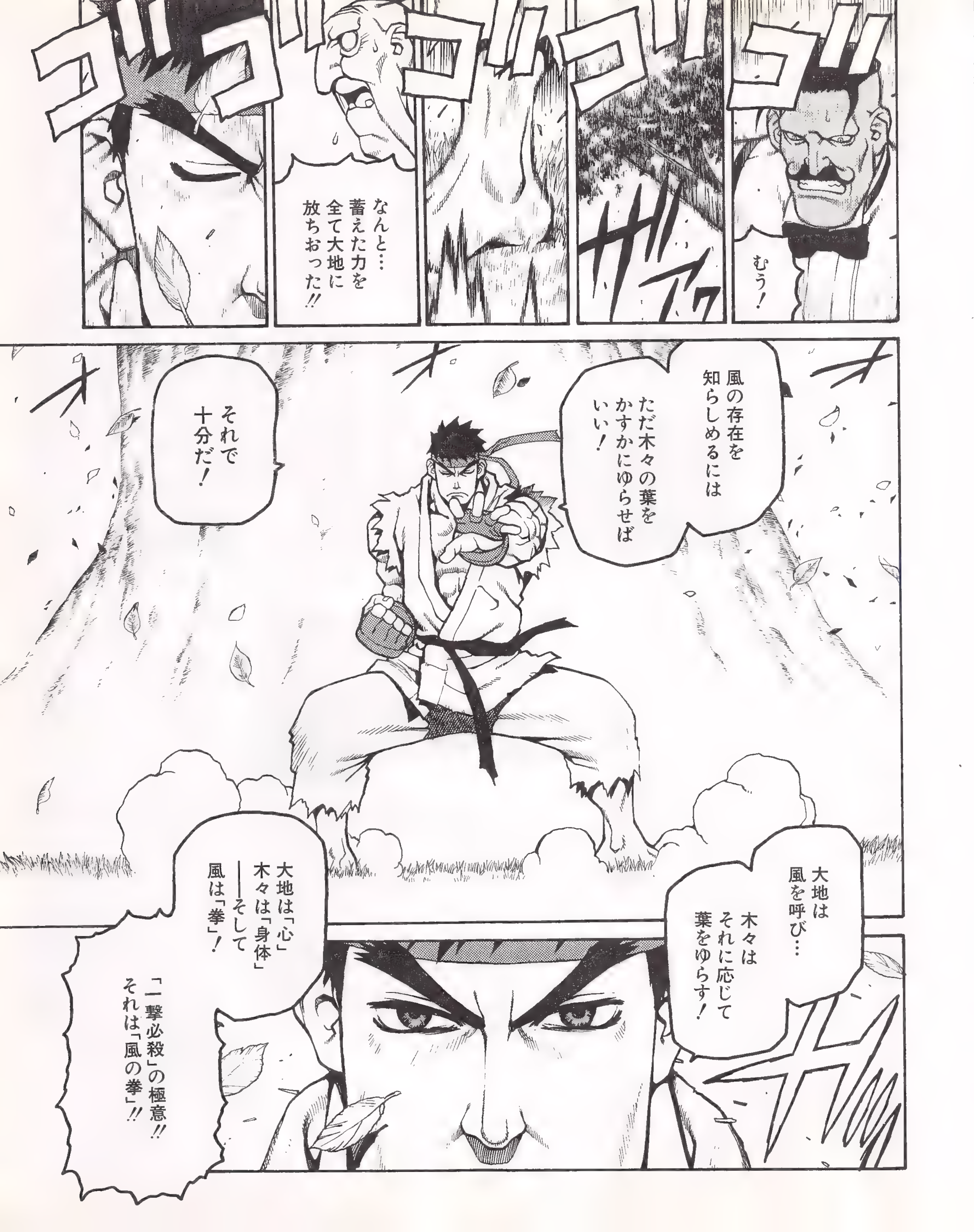


今しがた
この大木と
リュウの「心」が
交わる気配を
感じたのじゃが…
お主…
リュウに一体何を
ふき込んだのじゃ…？
…フ
リュウ君
…キミは
ボクシングの
本質を
知らんと見える！
ボクシング
…それは両拳
いわゆる
ナックルパートで
互いを打ち合う
格闘技だ
蹴りや投げ技は
無論のこと
平手ヒジ打ち
かがみ込んだ体勢や
振り向きざまに拳を
放つこと全て禁止！
さらに
打って良しとされる
部分は前半身前部
のみ！…他にも
制限事項は山程ある

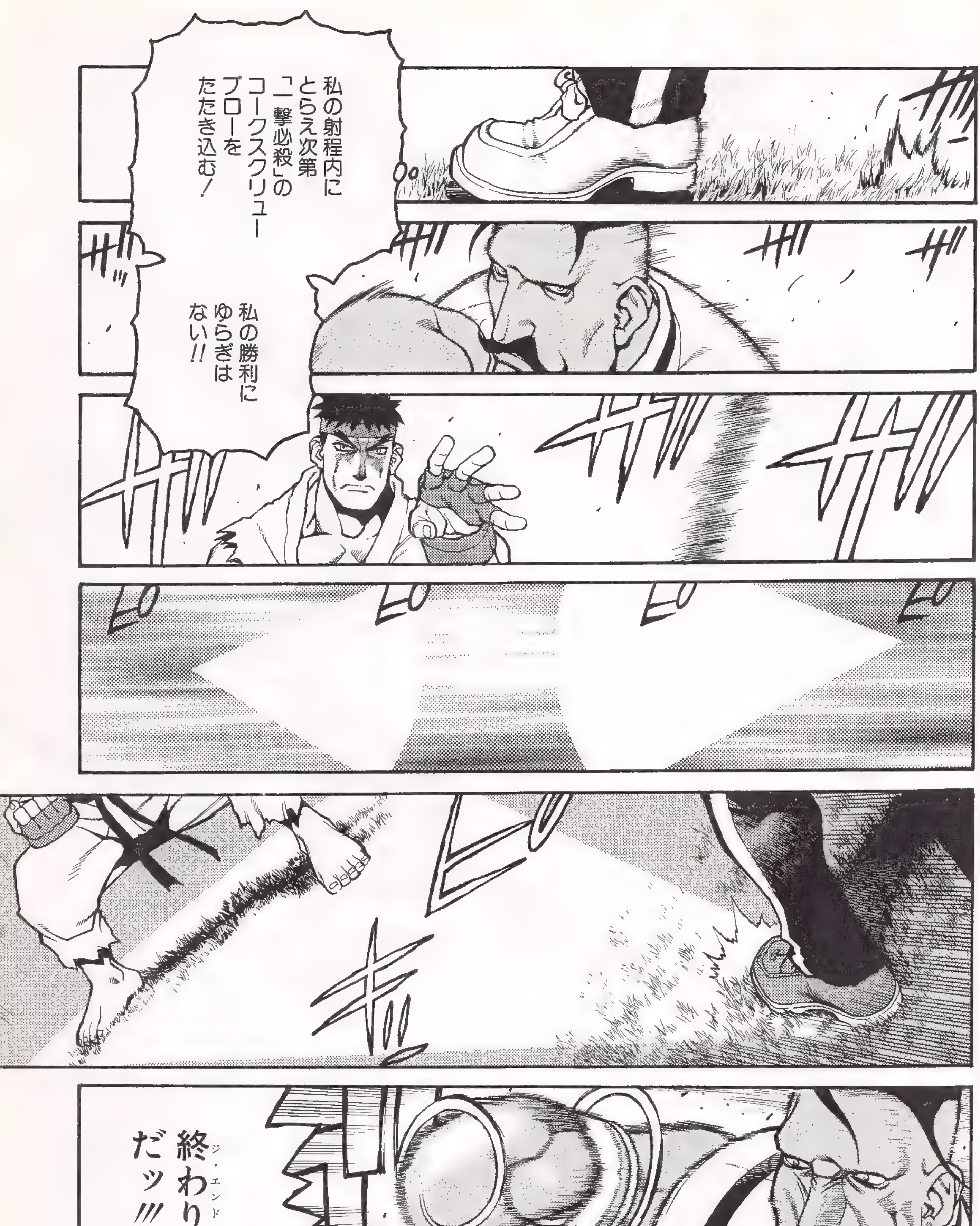
★横にして見ろ!! 中平先生HP http://www.bekkoame.jp/~masahiko/



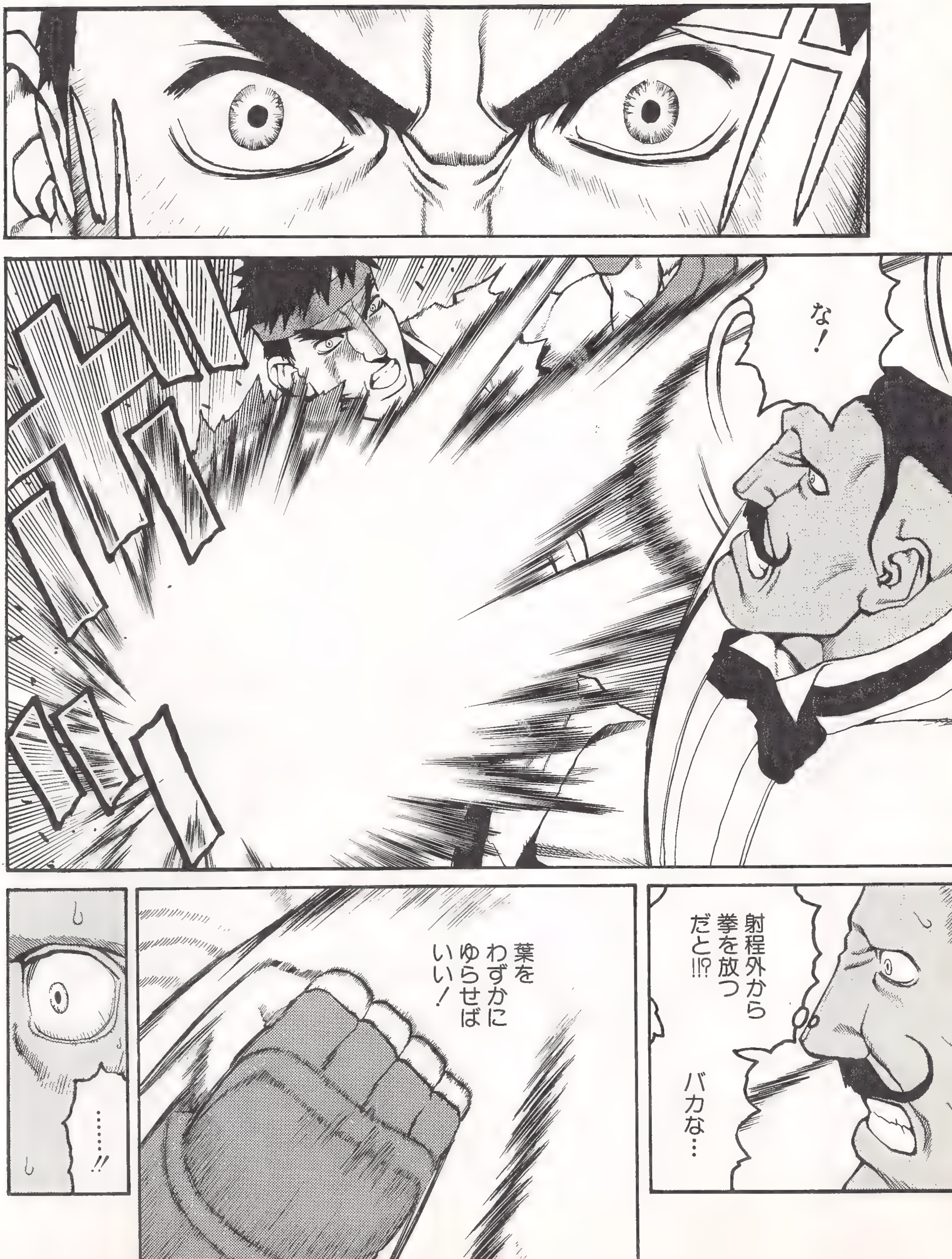

風には
色も形も無い
…その存在を
どうすれば
知ることができる？
家や…
全てのものを
吹き飛ばす
のか？
その必要は
ない…


ゴ!!ゴ!!ゴ!!ゴ!!ゴ!!
むう!
なんと…蓄えた力を全て大地に放ちおった!!
風の存在を知らしめるには
ただ木々の葉をかすかにゆらせばいい!
それで十分だ!
大地は風を呼び… 木々はそれに応じて葉をゆらす!
大地は「心」木々は「身体」——そして風は「拳」!
「一撃必殺」の極意!! それは「風の拳」!!

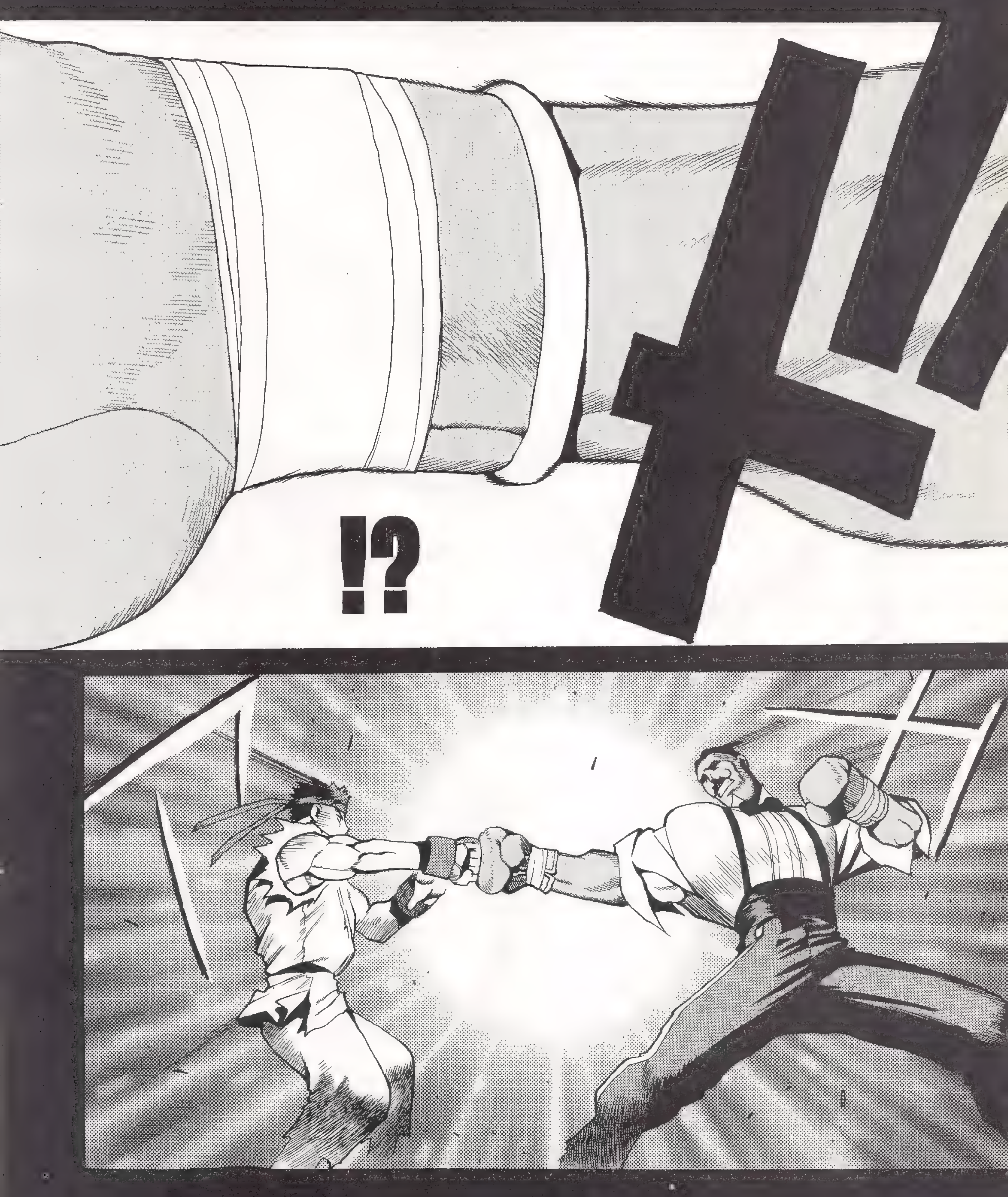

風の拳…まるで東洋の太極思想だな…
肉体まで破壊せずとも戦意さえ奪えばいい…そういうことだ！
ゆらりと雄々しい大木のたたずまいにも似た正拳突きの構え
その思想を確かに感じさせる！
だがその拳が放たれることは決して無い！
長年のボクサーの勘からリュウ君のリーチ…拳の射程距離は92センチ丁度！
一方の私は103センチ！
十一センチ…この差はただちにリュウ君の射程外から私の拳が届くことを意味する！
思想ではこの物理的な射程差を埋めることは出来ないッ

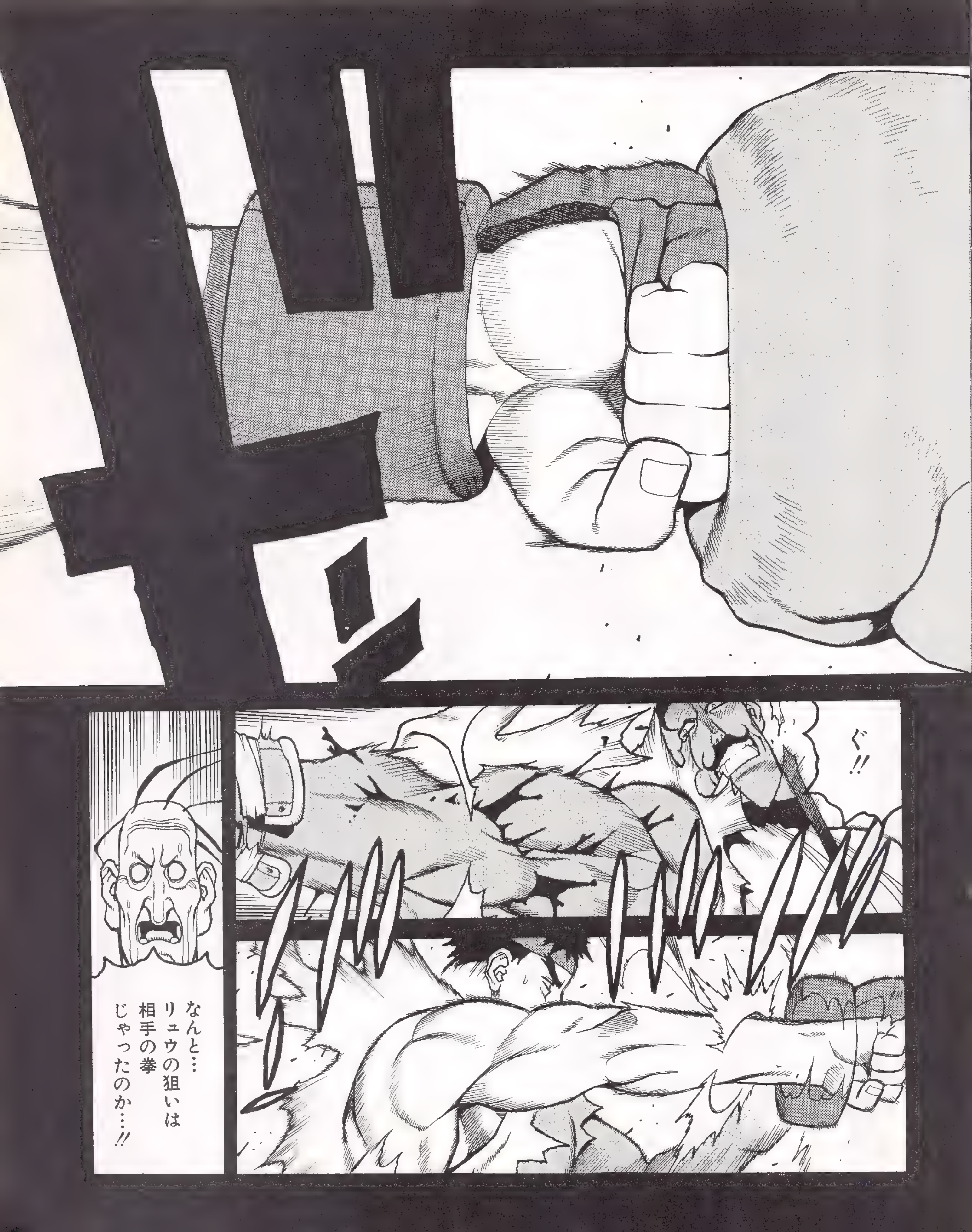


私の射程内にとらえ次第「一撃必殺」のコークスクリューブローをたたき込む!
私の勝利にゆらぎはない!!
ザッ
ザッ
ザッ
ザッ
ザッ
ザッ
ザッ
ピッ
ピッ
ピッ
ピッ
ピッ
キュッ
終わりだッ!!!


な！
射程外から
拳を放つ
だと!!?
バカな…
葉を
わずかに
ゆらせば
いい！
……!!


しまった…!!!
その手があったか――!!!


ド
!?


ぐ!!
なんと…
リュウの狙いは
相手の拳
じゃったのか…!!


うかつ！
リュウ君に届く拳…それは私の拳がリュウ君の射程内に入ることを意味する！
しかしどうだ…!?
拳を狙うという着想！針の穴をも通す正確な拳筋！絶妙なるタイミング！まさしく神技!!

★ホームページと共に中平先生にお便りを!!『中平君がんばるのだ…』係まで





第13話／終わり

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(5/30・6/15合併号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
※都道 府県	
①＿＿＿＿小学校（ ）年　②＿＿＿＿中学校（ ）年 ③＿＿＿＿高等学校（ ）年　④＿＿＿＿大学（ ）年 ⑤＿＿＿＿専門学校（ ）年　⑥社会人　⑦その他（　　）	
ご希望の賞品名とその番号	

●ゲーメストを、どこでお知りになりましたか？※
①書店　②友人　③ゲームセンター　④その他（　　　）

●ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④マルゲ屋　⑤その他（　　　）

※の部分は○でお囲みください　**締め切りは5月29日必着**

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(5/30・6/15合併号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
※都道 府県	
①＿＿＿＿小学校（ ）年　②＿＿＿＿中学校（ ）年 ③＿＿＿＿高等学校（ ）年　④＿＿＿＿大学（ ）年 ⑤＿＿＿＿専門学校（ ）年　⑥社会人　⑦その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日	達成	
面　数		難易度 機数設定		
備考 (タイム・残機)				
ゲーム センター	名前			
	住所		電話	

スコア ネーム	
得点効率・ 稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

キリトリ線

GAMEST ◆5/30・6/15合併号プレゼント◆

◆ゲーメスト5/30・6/15合併号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、182ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは5月29日（必着）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
（　　　）（　　　）（　　　）

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も答えてください。
（　　　）

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
（　　　）

4:今号の付録の感想を聞かせてください。
（　　　）

5:今、熱中しているゲームは何ですか？（　　　）

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか？（　　　）

7:今回いちばん気に入った広告と理由を教えてください。
（P.　：　　　）（　　　）

8:あなたの好きな、アーケードゲームに登場するキャラクターを教えてください。
（ゲームタイトル　　　）（キャラクター名　　　）

9:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

10:あなたが学生の場合、進学希望校を具体的に教えてください。
（　　　）

11:現在所有している家庭用ハードを教えてください。
（　　　）

12:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。　文字（　　）イラスト（　　）

13:あなたのご意見をご自由に／アイランドへの投稿もどーぞ。
（P.N.　　　）

ご協力ありがとうございました。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 永井康章くん (株)アトラス内定



ゲームデザイナー養成講座(新聞特別クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 藤木 亮くん (株)セガ・エンタープライゼス内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 浅尾祥正くん (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント内定



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 津嘉山あずささん (株)日本ファルコム内定



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 小池幸徳くん (株)日本テレネット内定

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

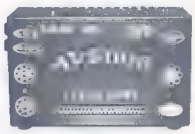
・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc. Yellow-Bag

PANA TWIN LONG



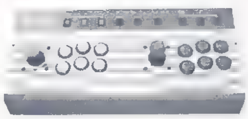
¥38,000

シグマAV−5000



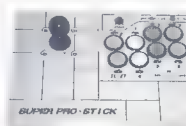
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマ−8000TB



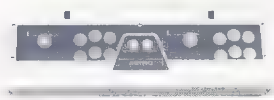
¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



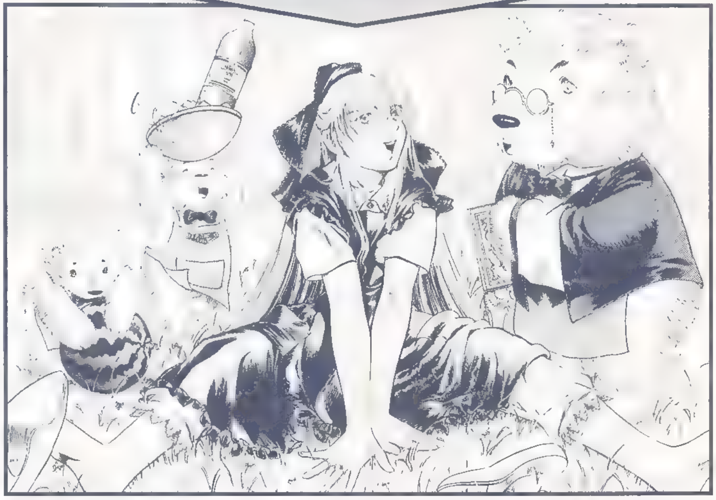
VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）



¥48,000

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



NEO･GEO CDZ	SEGA SATURN	NINTENDO64
		
TELにて特価	TELにて特価	TELにて特価



家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に＃を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、おもちゃなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に＃を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

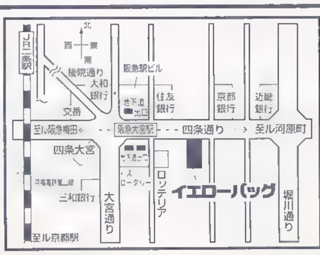
業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

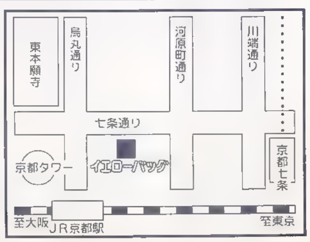
在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890＃まで

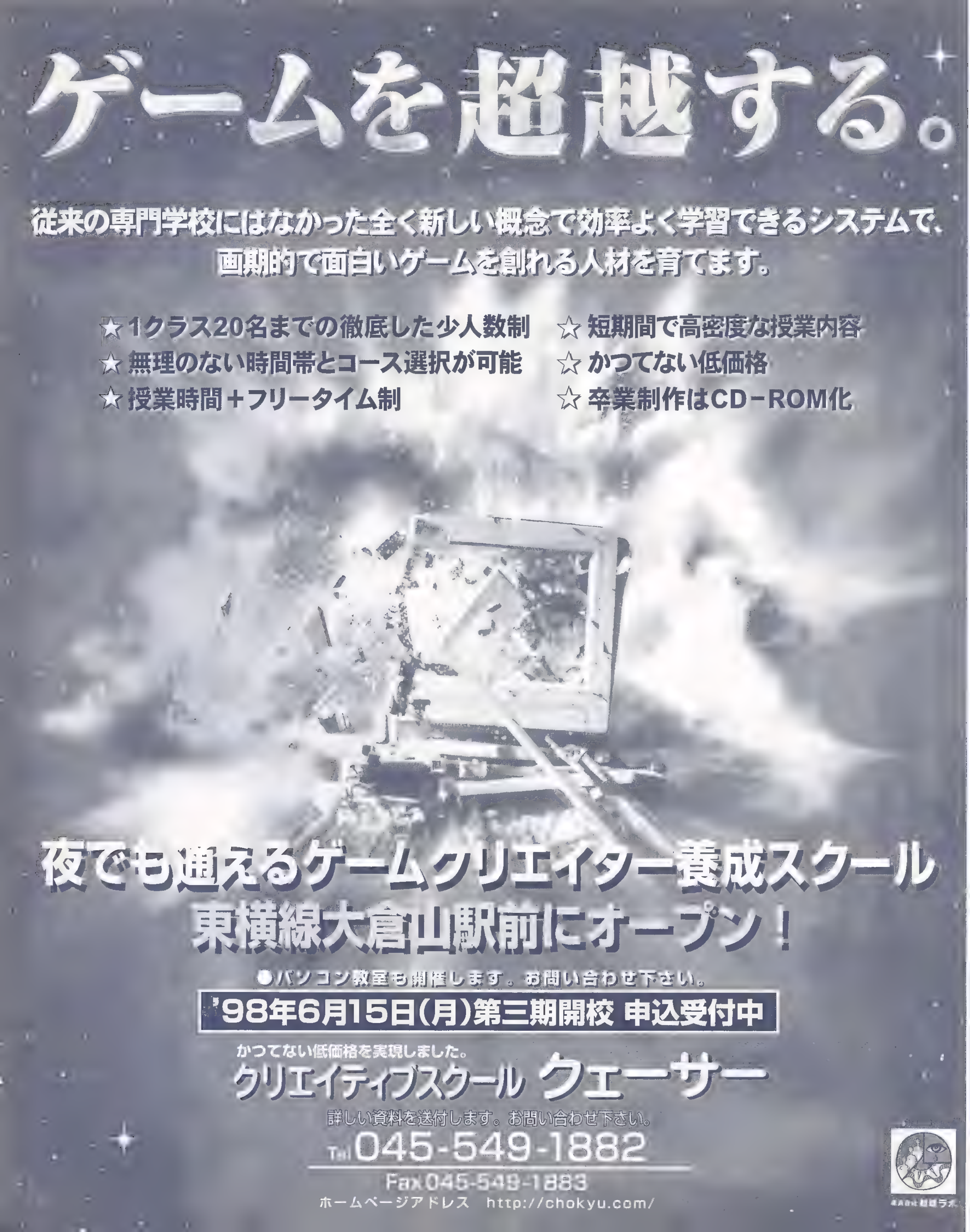
京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F
イエローバッグ
業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休



京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F
イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。



ゲームを超越する。
従来の専門学校にはなかった全く新しい概念で効率よく学習できるシステムで、
画期的で面白いゲームを創れる人材を育てます。
★1クラス20名までの徹底した少人数制
★無理のない時間帯とコース選択が可能
★授業時間＋フリータイム制
☆短期間で高密度な授業内容
☆かつてない低価格
☆卒業制作はCD-ROM化
夜でも通えるゲームクリエイター養成スクール
東横線大倉山駅前にオープン！
●パソコン教室も開催します。お問い合わせ下さい。
'98年6月15日(月)第三期開校 申込受付中
かつてない低価格を実現しました。
クリエイティブスクール クェーサー
詳しい資料を送付します。お問い合わせ下さい。
Tel 045-549-1882
Fax 045-549-1883
ホームページアドレス http://chokyu.com/



300坪のお店まるごと虎の穴
OPEN
ikebukuro
10万冊のコミック
同人誌5000アイテムのすごさ
さらに女の子向けのコミック多数
とらのあな
HP: http://www.toranoana.co.jp/
パルコ
西武デパート
明治通り
池袋店
豊島区東池袋1-13-4
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139
営業時間はなんと10:00~22:00
秋葉原店 平日12:00～21:00 (一号店のみ20:00)
休日10:00～21:00 (一号店のみ20:00)
古書も高価買取中
03-5256-2019まで
秋葉原1号店 *MTG・トレーディングカード・模型・新刊同人誌
千代田区外神田1-8-7神林ビル3F TEL:03-5256-2102
秋葉原2号店 *新刊コミック・書籍
秋葉原3号店 *新刊同人誌専門フロア・同人グッズ
千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F TEL:03-5256-2838
千代田区外神田3-11-2ロック2 7F TEL:03-5256-2019
〒101-0021
TEL:03-5256-2889
FAX:03-5256-2898

リポート15

リポーター：ビートマニアつとむっち

HYPER コナミ元気ロケ通信

この春、チルコポルトが茂原と新越谷、そして和歌山にもオープン!!
関西でおなじみの茶屋町店もリニューアルして、コナミのお店は元気いっぱいです!!

チルコポルト茂原店オープン！

まずは、4月2日にオープン、千葉県内第1号店のチルコポルト茂原店の紹介だ。

千葉県原線道路沿いにある2F建ての建物で、看板に注意して道路沿いを走ればすぐにわかるよ。この建物には、パソコンショップのラオックスとカジュアルマーケットのマルカワもあるので、遊んだ後にパソコンを見たり、洋服を買ったり……、充実感300デシベルで楽しめるんだ。

チルコポルトは2Fのフロアで、2Fが入口なんだけど……入口が2カ所ある。とりあえず、大きな音のするほうから突入だ！かっこいい音の出所は、やっぱり「ビートマニア」だ。2ndMIXになって、さらに迫力満点、元気いっぱい。ちょっと難しくなってる感じもするけど、1stはもうクリアしてしまって物足りなくなってたそこの君。今度は2ndに挑戦だ。そのすぐ隣では、ノリノリでお尻フリフリ、カップルが「プリプリキャンバス」で自分の顔にイタズラ書きをしているよ。これも最近おニューになったところ。ミステリーフレームもあるので、みんなの持っていないレアなフレームをいち早くGETだぜ！

ぐるっと店内を見渡せば、とても広くて気持ちイイ～。シール機やプライズ機、ビデオゲームも充実。もちろんメダルコーナーだってあるから、家族みんなで楽しんだり、彼（彼女）と雰囲気を満喫したり……。みんなでレースだ、熱くなろう！そして、ときメモのキャラが勢揃いの「ポスターコレクション」「ディスクコレクション」も最新バージョン入荷でフル稼働中のようだ。ときメモプライズコレクションももちろん入荷している。ファンなら迷わず足を運ばなくっちゃね。

店内に足を踏み入れ、「ハンドルチャンプ」で激しく（？）盛り上がっているのを横目に見つつ、奥へ進むと、「テラバースト」を発見だ。しぶといエイリアンたちに、弾丸を撃ち込みまくれ！弾丸を撃ちまくっているときの爽快感と、あの振動の体感はたまらないよね。敵を倒したときのあの感覚がたまらないゲームだよね。

ここで店長を発見、コメントをいただきました。「みなさんこんにちは。茂原店のカシワ、もとい……カシラ、遠山です。千葉県初の店舗ということでかなり気合が入ってます。ちびっ子からお年寄りまで、みんなが楽しく安心して遊べる場を提供していこうと日々頑張っています。もちろん自称『ゲームの天才』の方々も大歓迎ですので、ぜひ一度ご来店下さい」とのこと。これはゲームセンターという枠をこえた、かなり面白いスペースになりそうだぞ。



これが茂原店の全景だ。広い駐車場があるから、車で来ても余裕。心おきなく遊べるね。



「ときメモ」コレクション、君は全種ゲットできるか！？

チルコポルト新越谷店オープン！

チルコポルト新越谷店が、埼玉県に3月26日にオープンしたぞ。東武伊勢崎線新越谷駅、またはJR南越谷駅を降りてすぐ、おしゃれなショッピング店がつらなる駅ビル「ヴァリエ」内、北館にある。店内は1F、2Fと二つもフロアがあり、真新しい新機種ゲームがたっくさん！DJ感覚が味わえる「ビートマニア」に、汗を流して熱くなる「スマッシュ&スピン」、車好きには応えられない「レーシングJAM」などなど、はやりのゲーム機がゆったりとしたスペースで楽しめる。

また、この店が今もっとも力を注いでいるのが、なんと60台をも超える品揃えのビデオゲーム。人気ゲーム機を日替わりで100円2プレイの大サービス！店内にあるノートに導入してほしいビデオゲーム機を書き込めば、次の日稼働していることがあるかも……？各種ゲーム大会も計画中。どんどん参加しようぜ。コナミのレアなアイテムをゲットできることもあるんだって！



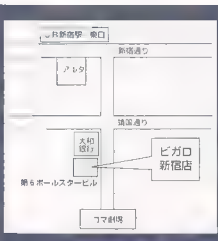
駅ビルだから近くて便利。ショッピング・食事の後は、ゲームを楽しんじゃおう！

チルコポルト和歌山店はもうすぐオープンなのだ

チルコポルトが、なんと和歌山にも進出。この号が発売される頃にはオープンしているはずだ。

JR和歌山駅から、国体道路をまっすぐ下ると、右手に大きく「ゲーム」と書かれた看板が目に入ってく

元気ロケ全店MAP



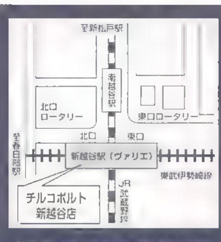
ビガロ新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



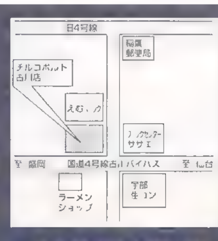
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00~24：00



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00~23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00~24：00（年中無休）

5月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
5/3　マーブルVSカプコン大会（17:00～）
5/10　メモだま大会（17:00～）
5/24　メモだま大会（17:00～）

【チルコポルト茶屋町店】
5/3　装着！ハンドペットメモだま大会
5/4　最近どうダー！オラタン大会（予定）
5/5　これぞ武神流！ＺＥＲＯ２第２回大会
5/24　弐体合身！メモだまシンクロ大会

【チルコポルト上尾店】
5/1～5　ポケモン似顔絵コンテスト開催（詳しくは店頭にて）
5/1～31　ビリヤード格安キャンペーン（女性のみ）
5/2～5　ゴールドメダル獲得キャンペーン（詳しくは店頭にて）
5/3　オラタンニュータイプ決定トーナメント戦（ニュータイプの誕生、育成、強化を目的としたＡＧＥＯプロジェクトが本格始動!!難関トーナメントを制覇し、ミッションを遂行せよ。未来のアムロ（カミーユでも可）は君だ!!）
5/5　リアルバウト餓狼伝説２トーナメント予選会
5/17　ビートマニアライヴinＡＧＥＯ／２ndステージ

【チルコポルトモザイクガーデン店】
5/1～5　こどもの日お菓子つかみ取りチャンス！ポケモン景品取り放題！
・シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント

【チルコポルト高松店】
5/3～5　缶ジュース先着300名様（女性のみ）プレゼント
5/9　ゲットバストーナメント大会（18:00～）
5/10　ダウンヒルバイカーズトーナメント大会（18:00～）
5/16　鉄拳３予選トーナメント大会（18:00～）
5/17　ビートマニア予選トーナメント大会（18:00～）
5/23　鉄拳３予選トーナメント大会（18:00～）
5/24　ビートマニア予選トーナメント大会（18:00～）
5/30　鉄拳３決勝トーナメント大会（18:00～）
5/31　ビートマニアＤＪチャンピオン大会決勝(18:00～)

【チルコポルト古川店】
5/2　ビートマニア大会
5/9　リアルバウト餓狼伝説２トーナメント大会
5/16　ビートマニア大会
5/30　バーチャストライカー２トーナメント大会

【チルコポルト新越谷店】
・日替わりで最新ゲームを100円２プレイ！

【ビガロ新宿店】
5/2～5　ときめきフロア１周年記念祭
5/10　バーチャストライカー2 '98シーズンマッチスプリングステージ第4節
5/17　ときメモだま公式ランキングマッチ
5/30　バーチャストライカー2 '98シーズンマッチスプリングステージ第5節

【ビガロ梅田店】
5/2～5　ＵＦＯキャッチャー大作戦
5/19　バスアングラー大会（大っきい雷魚を釣れ！）

る。そこのピンク地にコナミのロゴ色、赤とオレンジのラインの入ったお店がチルコポルト和歌山店だ。隣にゲームのソフトショップがあるので、ゲームに浸れる……（うれしい～）んだ。

広い店内は、１Ｆと2Ｆに分かれていて、１Ｆはシール機やプライズ機があり、また、最新の体感ゲームもずらり。にっくきライバルや仲良し友達と対戦だ～！2Ｆはこれまた60台以上ものビデオゲームがならび、対戦格闘ゲームがやりたいなら、常に足を運ぼう。君の好敵手が、必ず現れるはず。メダルコーナーに関しても、Ｇ１クラシック、ドラゴンパレス、トリオ・デ・ビンゴと大型のマスメダル機が勢揃いし、充実感301%！君の直感を試し、さらに磨きをかけていこう。

この和歌山店、「和歌山といえば、やっぱりみかんとラーメンとチルコポルトだよね」と言われるまでに盛り上げていく意気込みが、店長ならびにスタッフからヒシヒシと伝わってくる。どういう店になるのか楽しみだよね。みんなも一緒にチルコで盛り上がっていこう！



ＪＲ和歌山駅から、国体道路をまっすぐ下ると、右手に「ゲーム」の看板が。それが目印。

チルコポルト茶屋町店リニューアル！

唐突ですが、店長が代わりました。早くも店長が3代目！そんな勢いから茶屋店もリニューアル！

2Ｆはビデオゲームとときメモのフロアへ。ビデオゲームはかなりの勢いで増殖した模様。

そして、かねてより通好み（新店長チック？）のゲーム大会をすると評判のお店、大会運営隊長が店長になってしまったからには歯止めがきかない……。「ストリートファイターＺＥＲＯ２」を極めし者、大募集中だ！あの完成度、あの奥の深さはIt's wonderful.すばらしい！と茶屋町店員ＺＥＲＯ２隊は休憩時間にスパコンについて熱く討論しているらしいぞ。

「最近のヤングにはエリアルレイブなるものにうつつを抜かす輩が増えたようでごじゃるが、ＺＥＲＯ２はやっぱり偉大でごじゃるよ」とはＺＥＲＯ２隊員の言葉。

さあ！そこのサイコフラッシャーな日々を送っている君。チルコポルト茶屋町店へ行こう！そして仲間に加わってコアな死闘を演じてみないか。


ときメモと格闘ゲームが混在する不思議な空間……。それがチルコポルト茶屋町店なのだ。

コナミホームページ更新情報
http://www.konami.co.jp/

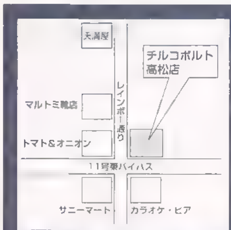
こんにちは！元ロケOnlineの制作担当のミチル♥です。皆さんは、インターネット版の元ロケ見てくれてるカナ？クルクルって回せるパノラマムービーとか、いろいろ勉強して作ったので、ぜひ見てくださいね。ちょっと自信作って感じカナ？そして、見た感想をミチル♥宛に送ってくださいね。

実は、昨日パノラマムービーの制作のため茂原店に行ってきました。できたばかりなのでキレイでしたよ～。えっ？パソコンを持っていないの？じゃあ持っているお友達に見せてもらってね。というわけで、ミチル♥でした。

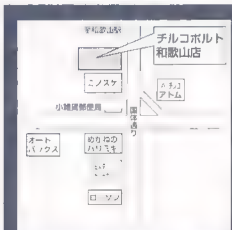
アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

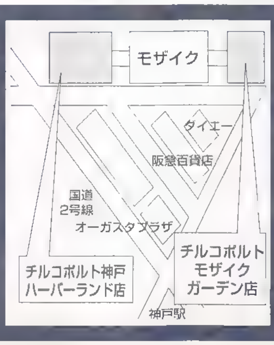
●**資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。



チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111

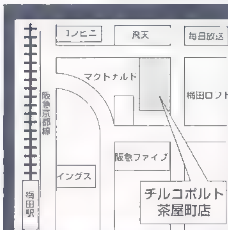


チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00

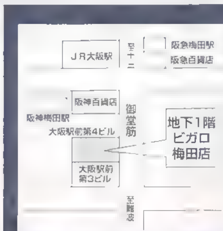


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内　TEL.078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地内　TEL.078-360-4477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



ビガロ梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523

特撮・アニメ・ゲームなどの個人情報が
1200件以上掲載!

クロスマーケット X-MARKET

みんなクロスマーケットで見つかります!

ゲーム、アニメ世代の個人情報マガジン　定価420円(税込)

特集 トレーディングカードの魅力

5月情報号 好評発売中!!



キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し（コピー可）、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋（神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受付ております）で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。

C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト（7cm×7cm）や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ（小）：ネーム60字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Bサイズ（中）：ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料2000円
Cサイズ（中）：ネーム50字程度。イラスト・写真可。掲載料2000円
Dサイズ（大）：ネーム160字程度。イラスト・写真可。掲載料4000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません（半角扱い）。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換（ゲームソフトやビデオソフトなど） ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意!●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむおえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

宛先

〒101-8935　東京地千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切：毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき1000円分割引させていただきます。
※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 1000円割引
GM 5/30・6/15合併号

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
①ゲーム全般　②アニメ、特撮など映像メディア全般　③コミック　④同人誌　⑤コスプレ　⑥模型関係　⑦トレーディングカード　⑧声優、芸能　⑨パソコン　⑩その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
①売ります（ゆずります）　②買います（ゆずってください）　③友達募集　④会員募集　⑤交換　⑥原稿執筆（します&募集）　⑦私（達）に注目して　⑧その他

■キャッチタイトル　掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）

ダイレクト・転送サービス（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B　150文字まで　C：53文字まで　D：166文字まで）

■公開用氏名（10文字以内）

住所　フリガナ　〒□□□-□□□□

氏名　フリガナ

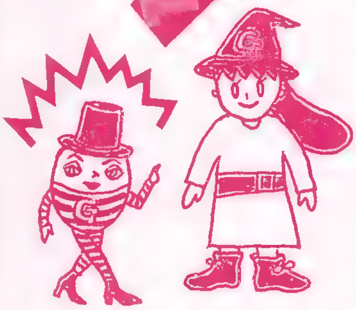
電話番号　（　　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？ 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

ゲーメスト アイランド

担当：福田栅太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



アイランドの各コーナーにも、人気があるものとそうでないものの差が出てきました。人気コーナーは続けていく方向で考えていますし、コーナー拡大もありえます。逆に人気のないコーナーは消える運命に…おお、この世は無常なり！でも、みんなが面白いと言ってくれるアイランドにしていくためにいろいろ考えていきたいっス。（うどんすすりながら㊗と会議。Mio）

「わしは漢や、DJの漢や！」

☆メガネっ娘好き好きクラブ元福岡支部長である私が最近熱中しているゲーム、それは「ビートマニア」。

リズムに合わせてキーを叩き〜の、スクラッチ回し〜の、雄叫び上げ〜ので観客を盛り上げ人気者になってメガネっ娘のハートもゲットだベイベェーというイカシたゲームだ。

実のところ、私はこのゲームに福沢諭吉を2枚以上注ぎ込んでるのである。今回は、私がこのゲームをクリアするまでの話をしようと思う。

ある日、行きつけのゲーセンにこの「ビートマニア」が入荷された。私は、作曲家兼イラスト描き兼メガネっ娘ハンターであり、大の音楽好きであったので、この「音楽」を楽しむためのゲームに惹かれたのは、ごく当然のことだったのかもしれない。

私は何のためらいもなくコインを入れた。

初めはキー操作がうまく理解できずに爆死、そして次はスクラッチの扱い方を誤って圧死、ついにはハウスの悶絶団地妻レベルの難度に何度も死にまくった。「難しい」、これが私の感じた素直な感想であった。

しかし、それでも私はこのゲームを投げ出そうと思わなかった。難しいながらも『根気よくプレイを続ければ必ずクリアできるのではないか』と思わせるゲーム性と、『音に触れる』という独特の感覚が、私を虜にしていたからである。

そして…、

「メガネっ娘のハートをゲットするんだぁあうおぉぉぉメガネーメガネェェェー！」（下心ムキ出し）

私は何度もDJ・KONAMIとジャムおじさんに泣きついて教えを乞うた。

「シャブおじさぁん、アンパン切れちゃったよおぉ」

「吸いすぎなんだよテメェ」

（全然違う）

基本を何度も何度も繰り返すことによって、私のキーを押すタイミングやスクラッチの正確さが確実に身について いった。自分の実力が上がっていくのを体で感じることができる、それが私にはたまらなく嬉しくて、このゲームをプレイするために有り金をすべて使い果たすなんてことはもはや日常茶飯事となった。

私は食事代やもともと通っていた整骨院代を極限にまで削るという不摂生をおしてこのゲームをプレイし続けた。当然体重が減り、肩コリ、腰痛、関節痛の症状、果ては田辺みさこの幻覚までも現れ始めたが、それでも私はこのゲームをやめなかった。

このゲームはまさに「麻薬」と呼ぶにふさわしいものだ。

私は、何かに取り憑かれたかの如く、毎日行きつけのゲーセンでキーを叩き続け、スクラッチを回し続け、雄叫びを上げ続けた。

「メガネっ娘メガネっ娘うおぉぉぉメガネっ娘ぉぉぉ」（もはや救い難し）

そして、ついに私の執念（怨念、とも言う）が実ってか、ノーコンティニューALLクリアを達成できた。

「アイヤー、このヒト、クリアしてるアルヨー」

「こいつスッゲーうまいノフ、きっと本職のDJに違いないチョフ、ハラショ〜」

私の後ろに大勢のギャラリーが集まっている。今までのゲームでは得られなかった快感が、今、身体中を駆け回っている。まるで、この自分が本当にDJであるかのような気持ち。音楽を創る感動。音によって観客の心を愛撫する感覚。音楽に抱かれているような精神の高揚。そして、見事に自分の努力が昇華され、ギャラリーの拍手を受けたときの達成感。

自分の額と手のひらが汗で濡れているのに構わず私は席を立ち、ギャラリーに向かって一礼した。

（や、やったー！ついにクリアできたーこれでメガネっ娘のハートはイタダキだぜェ）

しかし、ギャラリーはパンクなお兄さんばっかりだったとさ。…おそまつさま。

〈教訓〉

○いつもジャストタイミングでキー押すようにしよう

○手の構え方は、普段は両手をキーのほうにおき、必要なときにスクラッチに手を延ばすようにするとイイ感じ

○リズムをとろう（足でビートを刻むなり数を数えるなりするとイイ感じ）

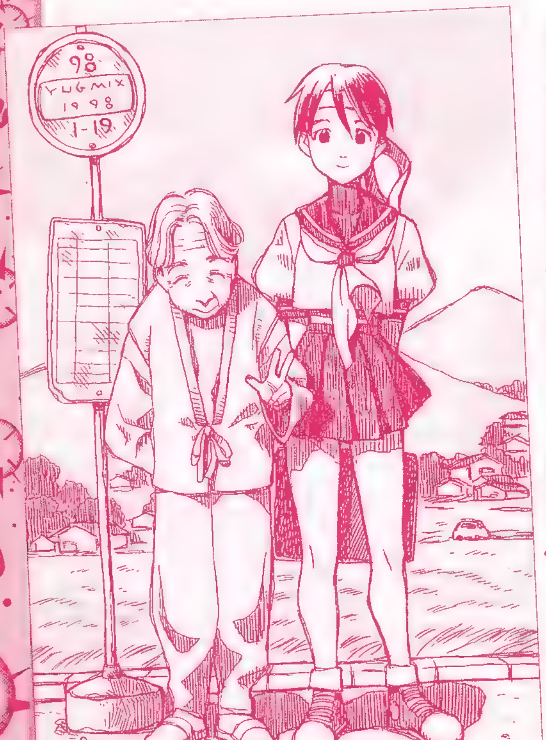
○恥ずかしがらずに踊ろう（このゲームはノリが大事）

○CDはいいっスよ（曲が微妙にアレンジされてます）

○後ろにメガネっ娘がいることを確認してプレイしよう

（京都府　漢印空手4th君）

☆画面の指示に従ってばかりじゃ退屈だろう？音楽を演出してみなよ。足を踏みならし、曲後の隙にスクラッチを入れて！自分の音に聴衆をノセちまおう！



⬆（東京都　YUG君①）
Ⓜストリートファイトなんかしてる女のコなのに、こんな日常の風景が似合うのはなぜ。さくらがホントは普通の女のコだから？

議論の夕べ

☆№219の一撃必殺君の「対戦ゲームで、上級者だってうまくなるのには苦労をしているのだから、初心者が何も考えずにとやかく言うのは間違っている」についてですが、それはたしかにそのとおりだと思います。うまい人はそれなりに苦労を重ねてきたのだから、努力もしてない人にとやかく言われるとカチンとくると思います。
　しかしまた現実問題、新しいゲームをやりたいけど、対戦台ばかりでプレイできない初心者がいるのも事実です。氏は練習と言いますが、ゲームは「練習するもの」なのでしょうか。それ以前に「楽しむもの」のはずです。苦労して得たお金を1分かそこらで理不尽に奪われて楽しい人がいるでしょうか。
　一つの案として「乱入されるほうにも選択権をつける」というのはどうでしょう。キャラ選択画面で対戦を望むかどうかという選択肢を作り、「望む」だと従来の対戦台になり「望まない」だと2台の1人用のCPU戦プレイ台になるようにする。そうすれば、1人でプレイしたい人は1人で遊べ、対戦をしたい人は対戦ができます。
　この案もいろいろと弊害があると思いますが、初心者救済＝ゲーム人口の裾野の拡大の助けにはなると思います。いかがでしょうか。
（愛知県　じゃっくざりっぱあ君(い)）

☆先日、対戦格闘ゲームをしていると、ずっと後ろから覗き込まれる気配を感じていました。別段気にすることもなくプレイを終えて席を立とうとしたところで、その人が話しかけてきました。彼女は女子高生で、私は初め、キャラだけ好きな見てるだけのゲームファンだろうと思っていました。でも違ったのです。今時シングル台のあるゲーセンは少なくて、でもゲームをやりたいのに男性客の差別が怖くて勇気がない。だから私が対戦台で対戦をしているのを見て嬉しかった。がんばってほしい、そしていつか自分が強くなったら対戦してほしい、ということでした。彼女は笑顔で去っていきましたが、私はとても悲しくなりました。私は女性客で、今まで不快な思いを多少はあれど受けてきたし、自分1人だけの話ではなかったと今さら知らされたからです。
　なぜ、ゲームをする前から差別を受けなければならないのでしょう。ある程度ゲーム慣れ、ゲーセン慣れすれば気持ちは楽になるのですが、何も本当は変わってはいないようです。
　せめて、これを読んでいるゲーメスト男性読者諸氏には、良くも悪くも「女の子だから」って気持ちを捨てて、同じ場、同じゲームを共有する心を望みます。あなたたちと同じように、1コインに賭けちゃうコもいますから。もっとゲームで楽しくなれることを信じたいと思います。
（北海道　仲井六段さん(う)）

Ⓜそのゲームをやりたいと思う気持ちは実力に関係なくある。だから対戦台ではなかなかうまくなれない初心者のためには、じゃっくざりっぱあ君の言うような策も必要だし、またたまには上級者の思いやりも必要かもね。
　対戦ゲームは実力世界であるという厳しさもあるが、遊んで楽しむためのものでもあるはずだ。そして、性別や実力を理由にゲームをやらせてもらえないなどの差別はあってはならない。この問題は簡単には解決できないかもしれないが、みなさんには一度は深く考えていただきたいものである。

☆№221号で神崎家使用人MKTactics君が「最近のゲームのCPU戦は調整がなっていない」と述べられているのを読み、私も深く共感した。最近のゲームには新要素なども含め、さまざまな楽しみ方が出てきている。しかし初心者にとってはよけいに入りづらい世界になってきている気がする。かといって単調すぎるゲーム内容でもインカムが悪くなるのがオチ。
　私も最近思うのだが、対戦だけの楽しみ方ではなく、CPUとの対戦によって自分なりの戦法を見つけだす楽しさが少なくなってきている。今の格ゲーは対人戦にせよCPU戦にせよ、明らかに攻めや守りの絶妙に関わり合った勝負が少ない。それによってやる気をなくしたゲームも少なくないし、ゲームセンターに足を運ぶ数も減っている。
　いかにさまざまなプレイヤーのニーズに合わせて考えていくか、ということが容易ではないとわかっているが、そこは今の容量と発想を活用してほしい。それを克服したゲームこそが一番ではないだろうか。
（和歌山県　ーJー君(え)）

ⓂCPU戦だけではなく、ゲーム内容全体における「調整」は大変難しい作業だと思うが、大切なものだ。どこをどうしたら良くなるか、みんなで考えてみよう。



⬅（大阪府　そきめれさん③）
ⓂAOUショーではものすごい人付きだった！期待されてるんだねー。

ザ・ドリームマッチ
THE DREAM MATCH

⬅（京都府　桜井純嗣君④）
Ⓜなんか…2人ともでっかいキャラだし…くらってものけぞらないからおりゃーって感じだろうし…大味というか何というか…。



地域的大流行

『一ヵ月で牛丼50杯食うつもりでいこう』

　仕事がおしている時に、メンバーに「がんばっていい仕事をしよう」とハッパをかけるための言葉。由来が知りたい人はファイナルファイトを1COINクリアせよ（簡単に言う）。
（滋賀県　大聖リース君(お)）
Ⓜわれわれも締め切り前はこんなカンジっスよ（泣）。ところで、アレって簡単に見られないだろうってことで入れたらしいね。

⬅（北海道　仲井六段さん(え)）
月明かりの下に躍るその姿は、風の申し子の如く。



『ちょいミクロに技名』

☆ゲーメスト4/30号の、ETCさんの「技名の中に世界あり」に対して、私から少し補足説明をさせて頂きます。

アメノムラクモ

これはETCさんの予想どおり、草薙の剣のことです。後にこの剣の所有者のヤマトタケルが、敵に追われて、草原に隠れました。しかし、敵はその草原に火を放ちました。このままでは炎に巻かれると思ったヤマトタケルは、天叢雲剣で草を刈り、炎が来るのを防ぎました。それ以来、この剣は「草を薙ぐ剣」、すなわち「草薙の剣」と呼ばれるようになりました。

グラム

ドイツや北欧に伝わるもっとも有名な伝説「ニーベルンゲンの詩」(日本でいうところの桃太郎くらい有名です)に登場する英雄ジークフリート(英語ではシグルド)が、魔龍ファフニールを退治した剣。この剣は、ジークフリートの父親のシグムンドが最高神オージン(英語ではオーディン)から授かったもので、岩をも斬り裂くといわれています。

ラグナロク

北欧神話における神々と巨人族との最終戦争の名前です。この戦争ではほとんどの生物は死ぬといわれています。

ストライダー飛竜の技名のほとんどが、神話からきているので、興味のある人は調べてみてはいかがでしょうか。では。

(埼玉県　後藤啓太君㋕)

☆調べてくれたみなさんどうもありがとう。岡山県のF・マスオ君はこんな情報もくれたぞ。

「ストライダー飛竜の〝STRIDER〟とは〝アメンボ〟の意味だ!!」

アメンボ飛竜!!

☆「バトライダー」をプレイヤーセレクトでクリアすると、個別のエンディングが見られます。んでおススメはやはり超能力チームの個別END。マリアは髪をといた姿で出るし(これ見てマリアの見方がずいぶん変わった)。ゴールデンは前科を知ってれば絶対笑えるエンディングです。でもそれ以上に見てほしいのがストローマン。

結構感動にひたれるけど、それよりも最後の一枚絵。なんと彼はナックルバッシュもびっくりのマッチョ!!青いフードに隠されたお姿は…そう、まぎれもなく兄貴!!

以後、彼の愛称は「兄貴」です(笑)。これから先、彼を使う時はこう叫びましょう。

「アニキィイイィ!!俺もついて行くっス!!」

(福岡県　でも貧弱柏うどん君㋖)

㊗キャラセレ画面と最後の1枚絵のギャップが激しい兄貴ことストローマン。アニコンブラザーは今すぐ上級者コースをクリアしよう。

★エアガイツのアイテム「緑の薬」って青汁ですかね?

白い薬=米の研ぎ汁

青い薬=ブ○ーレット置くだけ

…って死ぬよな。特に青いほう。

(神奈川県　Natsumi さん㋗)

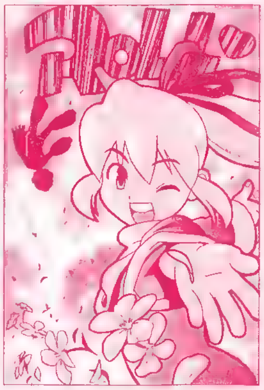
㊗タンクに置くだけ貯水タンク面ってやつかい?

☆助っ人:田渕健康って何してるんですか?

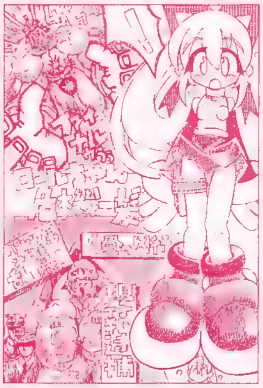
(福岡県　小宮君㋘)

㊗現えみりゅん党党首(党員オレ含む)の神はアイランドを絶えず我々を見守ってくれています。

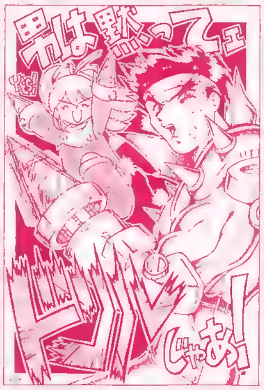
ロールちゃん(+1)の森



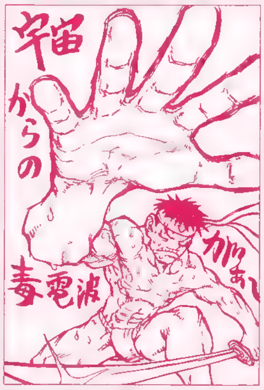
➡(千葉県　コバヤシヤスオ君⑤)☆花束少女につきまとう謎が謎よぶ爆弾事変。吹っ飛んでいるのは10周年とちょっとの彼。



➡(広島県　タカアシ君当⑥)㊗「吸ってファイナルかけただけ」立派な児童虐待だっつーの!



➡(大阪府　AKD君⑦)㊗おおさ!四畳半とドリルアームがありゃもう……ッッなにもいらん!!!あ、穿孔姫ロールちゃんは一人欲しい。

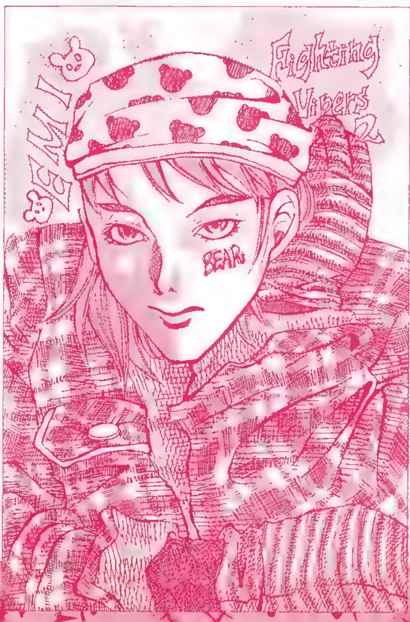


➡(福岡県　ハイパーT君⑧)☆見られてる!モジョーチャンネル通じて銀河系が俺に釘付けー

『腐敗スコア伝説!』

☆ハイスコア通信の穴埋めに使われたゲーム(ゲーム以外)の珍スコアを一挙に掲載。しかし、デジカメ盗撮なんてマニア倶楽部みたいな事件は2度と起きてほしくないものだ。

9	ゲット「リアル」バス (針尾の湖)		25	cm	STG-M1C㊙隊長 (初プレイ)	スケルトン使用(笑) プレイ時間6時間
10	ゲット痴漢 (プリクラ女子高生パンチラ)	デジカメ	盗撮男	を捕獲	激怒した店長が取り押えました。	今回は勘弁してあげました。㊥



➡(千葉県　錦織恵子さん⑨)㊗シノラーイズムをさっ引いても、熊と12歳の科学と黄色い「いてまうぞこら～」が残る。アクが強くてイカしてる、これバイパーの掟なり。



➡(大阪府　たけのこ星人君⑩)☆西街加速地獄!心臓という名の中華式駆動機と減らないチャイニーズカッターが生み出すカカカ走!

のんきな日常

♨3月14日、出産祝いに友人A宅へ行く道中の会話。
私「よう、あれから名前は決まったのか?」
A「ああ、前に言ったとおり、不知火舞の舞に春麗の麗で、舞麗（まり）だ」
私「ふうん。その『り』て読み方よく役場に通ったな」
A「ああ。問題なかったで」
私「で、お前、その漢字2文字にどんな願いをこめたんだ?」
A「え?」
私「つまり、オレの健司なら健康で健やか、を司るってことだ」
A「あ～ハイハイハイ」
私「で、どうなんだ?」
A「………」
私「………」
（しばらく間）
私「う、麗しく舞うように育てって意味かナーッ?」
A「そ、そうっーそれっー」
私「まったく…で、胎教はやったのか?」
A「え?」
私「ハラん中おる時音楽聴かせるやつや」
A「あ～ハイハイ。ゲームミュージックとアニメタル聴かせたわ。ん～、クラシックは聴かさんかったなァ」
私「さ、さすがだ…」
この後、A宅で舞麗ちゃんを拝見(父親似)。彼女が寝ている横でネオジオに興じるのであった。Aよ、あまりヨメさん困らすなよ!
（大阪府　山岡健司君㉘）
Ⓜ自分の趣味で子供に名前をつけてみたいとは思うけど、あまり変わった名前だと本人がかわいそう。けど、これは字も読みもかわいらしくていいんじゃないの? 舞も春麗も美人で芯の強い、みんなの憧れの女性だし。あとはこの胎教が効果あったかどうか楽しみなとこだね。

♨ケイン(仮名)「君に問い給ふ。男のロマンとは何ぞ?」
私「夜間ドライブで、カーステでナイトストライカーのBGMを聴きながら疾走することと」
何だ、何かおかしいことあるかよ!!
（滋賀県　大聖リース君㉓）
Ⓜ…うーむ、たしかに私の知人にもそういう人種がいるなあ…くだらなそうで実はわりと崇高なんじゃないかっコレ。

♨ザンギ、ハルク、コロッサス。
…………よし♥
（千葉県　会田惣君㉖）
Ⓜ重量級マニアの野望がここに達成された!ってカンジか。



➡（東京都　MINOYA君⑪）Ⓜ最近はシューティングが元気出てきた感じ。今年は次々といいの出まっせ!



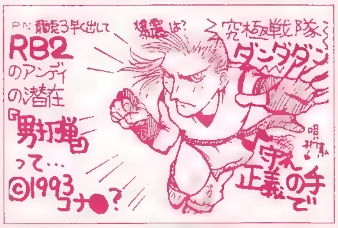
⬅（茨城県　楊咲シュウさん⑫）Ⓜ出た、怖げなキャラがかわいいイラスト第2弾! このままシリーズ化?

おかげさまで人気コーナーです
つっこみ三昧

☞タイトーさんへ。電車でGO!の次は、ショベルカーやクレーンを運転する…その名も「現場でGO!」なんかどう?
（広島県　格闘バンザイ君⑰）
Ⓜいいねえ～。もし出たら、ガテン系の現場ベテラン兄貴を呼んでプレイしてもらうというページ作るしかないな。

☞「ストリートファイターⅢ　RYU FINAL」を「リュウがんばる!」って言うよな!なっ、みんな!っていうかむしろ言え!（笑）。
（神奈川県　六道剣君⑳）
Ⓜたしかに内容は、リュウががんばってる話だもんな。いろんなライバルみんな強いけど～、リュウは負けない、ヒーローだから～って感じ。

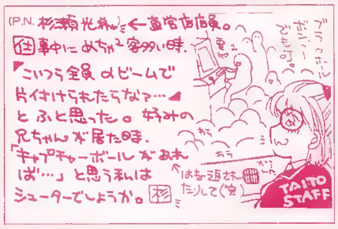
☞マーヴルvs.カプコンのアシストキャラにキャプテンサワダがいれば、
キャプテンコマンドー
アメリカ
サワダ
のキャプテンズができると思ったのは僕だけ?
（埼玉県　朱月昇君⑳）
Ⓜサワダネタ最近多いんですけど…。カプコンさん、何とかどれかのゲームにサワダ出せませんかねえ。人気爆発するのか?



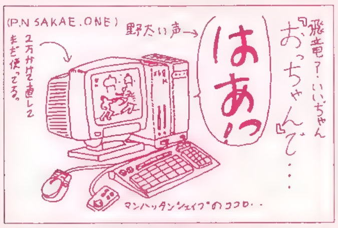
⬆このセンスちょっとさあ…（笑）。⑬



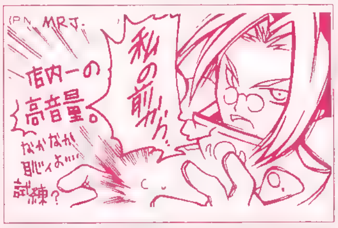
⬆生贄は誰だったんだ!?⑭



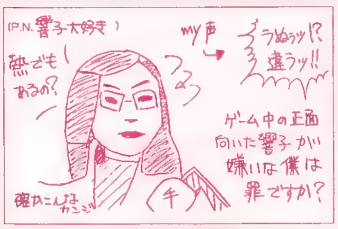
⬆ボールどうでもいい人に当たったらショックよね～。⑮



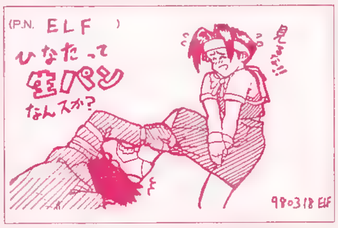
⬆私的にはカッコよけりゃどっちでもよし。⑱



⬆ぱずるだまで「あ～ん」よりマシだと思うがどうか。⑯

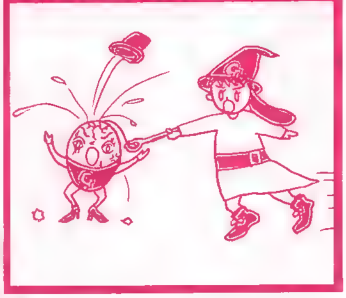


⬆いいえ、許されます（本当だ!）。⑲



⬆そうじゃなくてもソレはヤバいって!!⑰

暴満館
~The House of Full Violence~



『体感（痛感）ダライアス』

☆それは突然やってきた。Gダライアスのプレイ中、ゾーンαボスを撲殺した直後。
（ゴロゴロ……）
「はぅうッ!?この下腹部の天安門事件はッ!?」
その日は朝から調子チョベリバ。こうなることは予測済み、ポケットティシューは用意していた。しかしまさか、ゲーム中に『来る』とは……!!
しかし!!「仮にも……へっぽことはいえ私もシューター!!メスト読者の誇りにかけて、クリアするまで席を立たんぞ!!」
よーするに、まだ余裕があったのだ。……数分後、ゾーンγボス。メスト読者の誇りなどという嘘ベクトルに蓄ったのがまずかったか、いつもはじっくり鑑賞しているボスの登場デモを右手が勝手に動いてスキップしていた。
「な……なぜかボスの攻撃が遅く見える!!」
普段なら喜ばしいことだが、今はエマージェンシー5秒前。そんな余裕はぶっこけない。そして自然と一番楽なゾーンεを選択してる私、ちょっとラブリー。εボスを倒す頃には額は汗だく、さらに右手の指が震えていた。このままではボム爆発もありうる。
ゾーンιのエリア分岐辺りで、かなりのインパクトが私の下腹部を直撃した。俺の中でのドイツ侵攻は、もはや止まる所を知らない。
「こっ、これは……『ボム使っとけ』的状況だ!!」
初級・中級シューターならわかるであろうこの感覚。しかしボムは使えない。使えば負けだ。使ってたまるかァァア!!しかし、いつの間にかゾーンιボスのビームに手連でカウンターをかけている私。なぜかそしてフォーエバー私。なぜか連射ボタンを落ち着いて押していられない。既に理性は消えていたのだ。
「がー!!リミットブレイク!!」
もう私の青春は終わった。グッバイ私、サンキュー私。そしてフォーエバー私……心で泣きつつ、最終面開始前に席を立とうとした。
しかし、その時画面には、後ろに立って私のプレイをじっと見守るガキんちょ（推定・小学校低学年）が映っていたのだ!!
その少年はシューターの道を歩み始めていた。19XXをやって2面のボスで撃沈されてしまったのを、私はさっき偶然見かけていたのだ。私は自分が、全国レベルの先輩の神技プレイを目の当たりにしてシューター人生を歩み始めたあの日のことを思い出した。
「この少年の夢を、未来を、腹下しごときで打ち砕いてはならん!!」
私は再びレバーを握り、汗だくになりながら突き進んだ。見ていろ少年、今ここに真のエンディングであるゾーンνエンド（一番楽なルート）を見せてやる!!
ボス出現。俺の体内では、そのだいぶ前から息詰まるビームカウンター合戦が繰り広げられている。もちろん手連。ツライ。しかし……負けてはならない!!
いつもは避けられる攻撃をボコベキにくらいつつも、憎いクリオネ野郎の……あれ、なぜ俺はコアに撃ち込んでるんだ。アタックヘッドを撃たないと稼げな……
（ゴロゴロ……）
「否ァァアァア!!苦しまずに死ねるよう、武士の情けじゃあ!!くらえαビーっム!!」
さすがに最後は連射ボタンを使い、クリオネ野郎は藻屑と消えた。その瞬間、私はスコアそっちのけで席を立つ。私の中のビーム合戦は、まだ続いているのだ。
しかしGダラではビーム合戦中、移動力が半減する。私はフラフラしつつも数十秒後、狭いトイレの個室にいた…。
辛い……辛い戦いだった。そうか、STGのキャラはこれくらい苦しい戦いしてるんだよな。ごめんよ、キャプチャーボール足りないからって残機潰ししたりして……。
P.S.あの少年は、ボスを倒す頃にはどこかに消えていた。…世の中って……。
（千葉県　ちくわミサイル君（た）（当））
（編）男を失わなかったシューターの記録である。脳はエンドルフィンを作りだし、心は身体と対話する。「もうちょっと待ってくれ大腸小腸!オアア!」少しムズムズしながら戦う彼の様を成長ホルモンに変えて、大きくなってくださいシューター予備群の皆さん!
壬生灰児って腹痛も感じなさげだからロケット乗りに向いてるかも。ダラ天そば始めました。



➡（山形県　笑面龍君⑳）（編）「ユイレンならツいてたっていい、…（あと、やはりユイラン役の大谷育江さんでしょう）」⬆ダラ天サントラの開発者コメントより抜粋。

エロス村

☆女体の超肉感や官能美に魅せられて、やってきましたエロス村。ぶっちゃけていってしまえば「エロけりゃ何でもいいかな」…カオスだな…。



➡（大阪府　サナダタケシSTARS君㉒）（編）ハングドマンのチラリズムでも全然OK。それが醸し出すエロチシズムに昂揚を覚えた時、あなたはすでにエロス村に踏み込んでいるのだっ。



➡（栃木県　カガミケイイチさん㉓）（編）気が付いたら着せ替え村になってましたよハハハ。プレステ版ジャス学に着せ替えハウスとかついてるといーよね。



➡（千葉県　笹峰ひでとし君㉑）（編）眼差しや口元が悩ましい、なんかこうグッとくる表情…しかし、やっぱ隊長さらけだされたおしりかな!



➡（青森県　黒川春姫さん㉗）Ⓜおっ、大人?「おとな」?「オトナ」?? いろんなコトを想像する私は大人になり過ぎなのか。



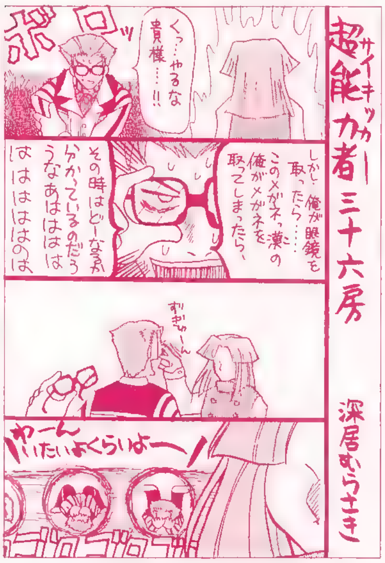
➡（愛知県　青柳蛙さん㉖）Ⓜティファがプリプリな感じで闘ってるのに、アンタはそんなんかぶって出ても満足なんか!?

不滅の魂 体はどうした!?

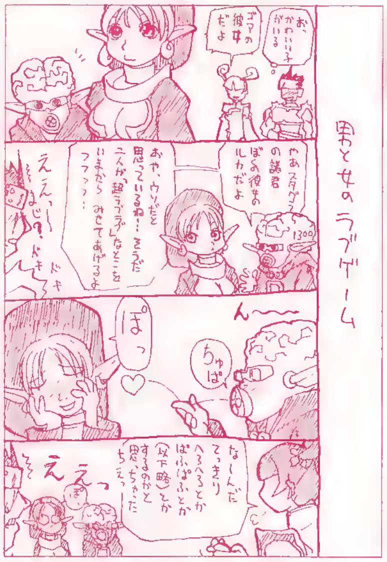


➡（熊本県　MK-e君㉔）

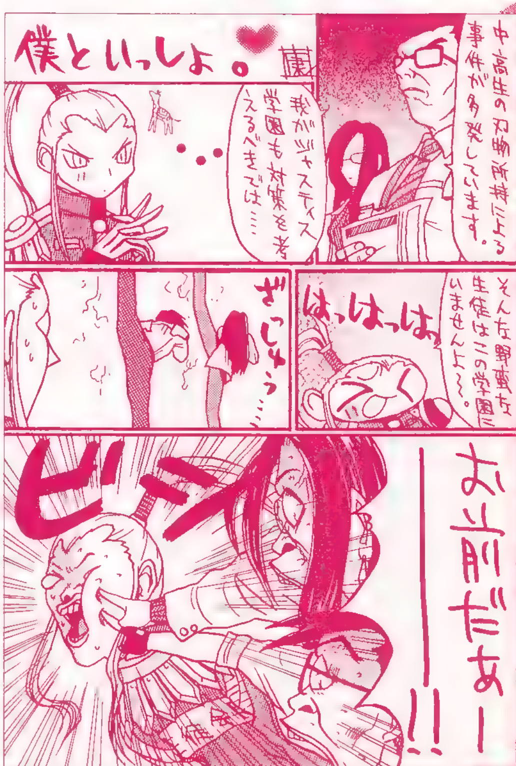
超芸魂



➡（新潟県　深居むらさきEX君㉙）Ⓜ…No.219のドリームマッチといい、カルロ負けっぱなしでないかい…。しかも変な負け方。損な人。

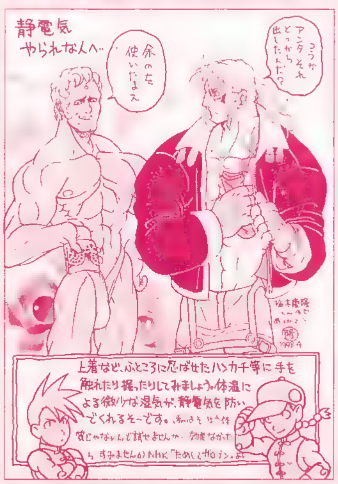


➡（神奈川県　すなだ君㉘）Ⓜなつかしい!!そしてハヤトは女が苦手だったりして。



⬆（埼玉県　裕木康隆君㉕）Ⓜvs.雹専用ツープラトンだそうな。2本の人差し指がやけに痛そうだぜ…。

静電気問題対策委員会



➡（千葉県　しろがね隆乃さん㉛）ⓂNo.222でも紹介したけど、静電気を防ぐにはこんな方法もアリです。ゲーセンで試してね。



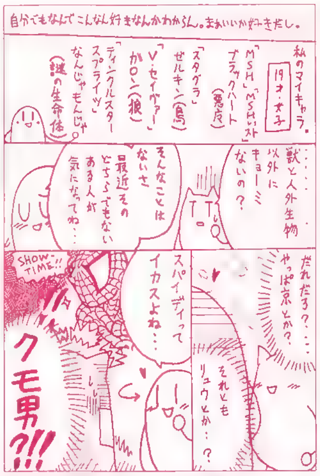
➡（東京都　しろくろさん㉚）Ⓜぶつかっといてプラス5秒だからな、本当にコツって気が…するかっての!!



⬆（山形県　木村鳥龍君35）
★「あなたの心です」(byカリオストロ)



⬆（広島県　木賃ふくよし君34）
編ローリングセットごはんでレーションいらず



⬆（東京都　B－ポチさん33）
編これからもソリトンな裏路地を突っ走ってください。



➡（埼玉県　フライ・トルメンタ君㉜）
編T・M・Rファンの意見求む。

毒電波信号傍受組
『サイキックフォース20××』

☆「サイキックフォース2012」ファンのみんなー！　新作（嘘）シューティング、「サイ（以下略）20XX」もうプレイしたかな？　今回は3種類の自機の中から、1機のパイロットキャラと各面のストーリーを紹介するぞ!!

・モスキート（パイロット：刹那）

ストーリー：あんな落ちぶれた親父のようになりたくない！　力を望んだ彼は、家を飛び出し、絶対的な権力を掌握していた軍のパイロットに志願したのだった…。

ダガーズシャドウ広範囲をカバーするため、100%が取りやすい機体。軍の消耗品で終わりたくない刹那だけに、どの面も100%クリアを目指して出世街道を歩め！

1面　上空……新生ノアの攻撃が容赦なく輸送機を襲う。首魁カルロの駆る漆黒の戦闘機を追え！

2面　軍港……ボス・雷鳴の名前からしてサイキックハンターのひそんでいる可能性大。取り敢えず襲え！

3面　ジャングル……新生ノアの秘密アジトを発見！　サイキッカー・モビちゃんの捕縛も忘れるな！

4面　氷の海……氷と言えば旧ノアの首魁・キース！　疑わしいので襲撃だ！

5面　電車でGO！（爆）……ぬう！　T社社内最大のライバル発見！　潰せ！（爆）

6面　空母……新生ノアの空母を発見！　ボス・アウターリミッツの正体はなんと、カルロに無惨な改造を施されたゲイツだ！

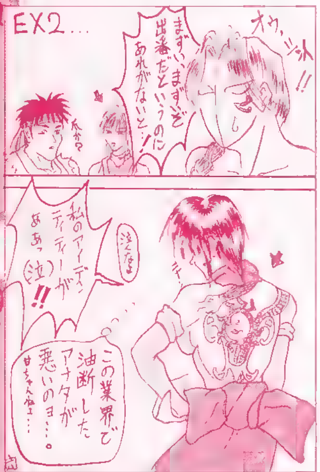
……この先は、私が自分でクリアしたことがないのでよくわからない（死）！

「サイキックフォース20XX」は、現在も良心的な(?)ゲーセンで稼働中だ！　ぜひキミの手で、謎を解明してくれ！

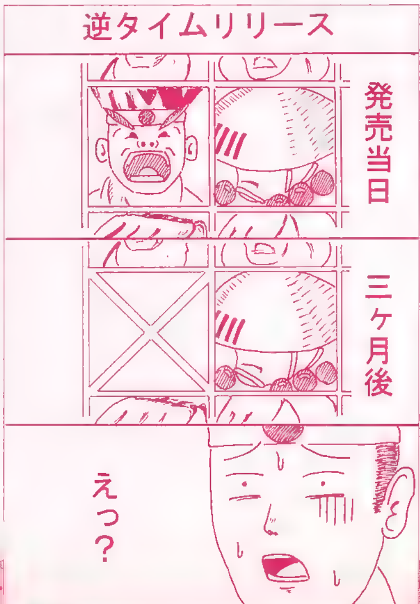
おっとなぜかゲーム画面には「19XX」というタイトルがついていると思うが、それはメーカーのシャレだから気にするなよ！　C社のロゴがあるのも大人のシャレだ！　あと、キャラの顔も名前もどこにも出ないが、大丈夫！　確かにモスキートさんには刹那が乗っているぞ！　では、君の健闘を祈る！

（大阪府　M-Kみかこさん）

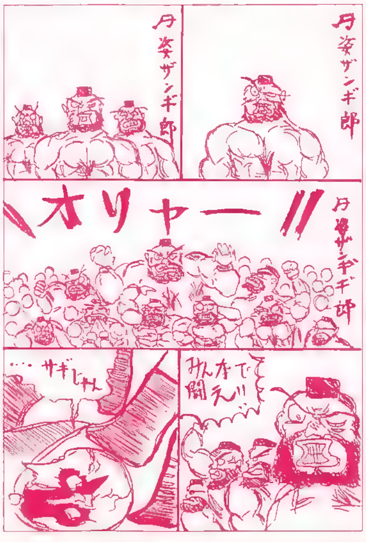
編久々のパロゲーでおます。くれぐれもT社やC社のホームページに「刹那が出ないんですけど」なるEメールを出さないようにな。



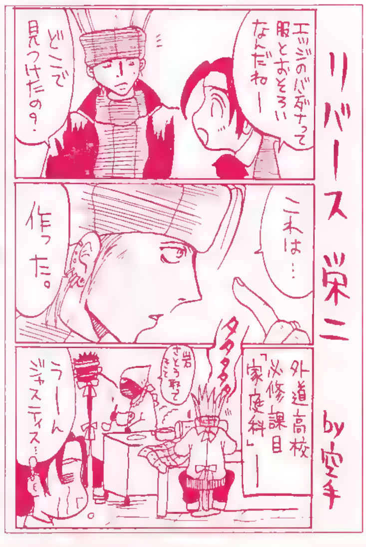
⬆（神奈川県　六道剣君36）
編バルログさんのタトゥー券が色さんに移ります（ニノニノドゥ～～ンピカーン）。今宵！ラスト・ハンター・チャンス！



➡（千葉県　残九郎君39）
編画期的なシステムではあるか、まるで新手の拷問方法を考えているかのよう



➡（千葉県　会田惣君㊳）
…ねえ私の世界はザンギ地獄、どちらを向いてもザンギだらけ。



➡（高知県　空手パカポンさん37）
★裏の顔は裁縫番長…誰も信じないだろうな。

ご商談の場

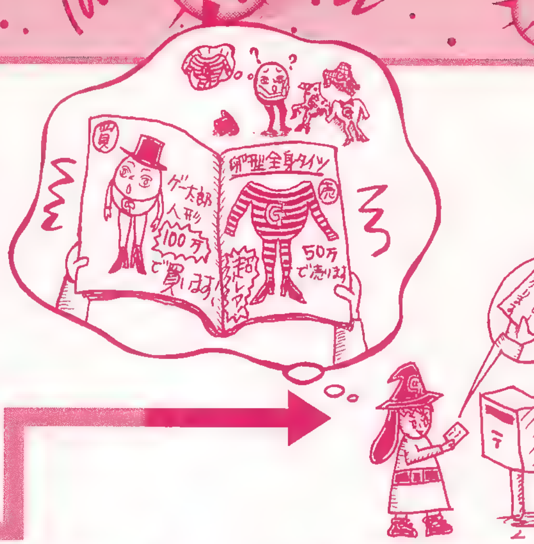
★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

　なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。

　掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

　あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号に則って記入してください。

- ●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
- ●掲載された次の月末で締め切り→②
- ●締め切りなし→③



買います

●ストリートファイターシリーズのグッズ（ポスター、フィギュア、ガレージキットなど）を買います。特に春麗、キャミィ、ケンの3人は大歓迎です。③（〒302-0024 茨城県取手市新町5-8-3-201 伊東真奈美）

●PS版スターグラディエイターの販促用特大ポスター（ジューンのCGイラスト）を買います。美品希望。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。③（〒393-0092 長野県諏訪郡下諏訪町大門162-4B-207 北村明美）

●ビデオゲームグラフィティVol-6（フェリオスのCD）を買います。送料込みの希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒176-0025 東京都練馬区中村南2-23-17-101 藤本裕）

●マジカルドロップ3のハイエロファントのグッズを買います。送料こちら持ち。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒795-0011 愛媛県大洲市柚木947時習寮 阿部綾子）

●ゲーメスト創刊号～No.192（18～49、130～164は除く）付録付き、ザ・ベスト・ゲーム、1991オールカプコンを買います。保存状態、希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒781-0112 高知県高知市仁井田1546 阿部映里）



売ります

●ナムコ月刊NG創刊号～50号（24号は除く、超美品）をセットで売ります。バラ売り不可。高く買ってくれた方にはNG総集編（CD付き）とノワーズ創刊号～6号をさし上げます。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒371-0033 群馬県前橋市国領町1-7-5 長田裕介）

●スーパーリアル麻雀豆本PⅤ1巻、PⅤ2巻、PⅥ2巻を売ります。希望品名と希望価格を明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒680-0864 鳥取県鳥取市吉成39-9 松森隆行）

●リリス等身大ポスターを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。送料そちら持ち。③（〒010-0523 秋田県男鹿市船川港女川字堂ノ前40-2 伊藤雄喜）

●ネオジオ＋コントローラー＋ソフト1本を5000円で、ネオジオCDZ＋ソフト8本を2万5000円で売ります。80円切手同封のうえ連絡ください。①（〒926-0027 石川県七尾市後畠町山部4-32 日光潤）





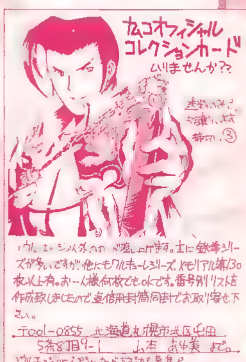
交換・その他

●ストリートファイターシリーズ、KOF97などが好きな方、友達になってください。イラ交換も可。③（〒869-5574 熊本県葦北郡芦北町大字大川内87-2 永田えり）

●アーケード、コンシューマー問わずカプコンのゲームが好きな方、文通してください。ヴァンパイア、ジャスティス学園、D&D®、バイオハザード、ブレスなどなんでもOKです。年齢、性別は問いません。③（〒515-2602 三重県一志郡白山町二本木3421-3 前山弘史）

●KOFシリーズ、ヴァンパイアセイヴァー、ポケットファイター、ジャスティス学園の好きな方、イベントに参加している方、文通してください。初回だけ80円切手同封でお願いします。③（〒701-0221 岡山県岡山市藤田1806-3 松崎奈穂）





お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド胆を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！投稿はこちらまでよろしくね！

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社　ゲーメストアイランド各係

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-4GM
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

フリガナ	
住　所	〒 都道 府県
	☎(　　　)　　-

フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女

フリガナ	
学校名 ・学年	県市 私都　　立 学年　　年　　在学中・中退・卒業

'99年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

学校説明会 （所要時間：約2時間） 学校の説明や校舎見学なども含めた説明会です。内容は各コースの説明を始め、入学試験の内容・倍率、就職に至るまでコースアドバイザーが全てにお答えします。 ご希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時を記入して下さい。	月　日 時から
模擬試験 （所要時間：約3時間） 一般入学試験対応の模擬試験です。試験科目（一般常識・作文・感覚・面接・適性検査）のうち適性検査を除く4科目を受験し、結果はA～Eランクの5段階で評価します（A、Bの成績優秀者には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます）。仮に成績が悪くても本試験の参考にはしません。ご希望の方は、右の欄に○を記入して下さい。	
総合説明会＆学生作品体験会 （所要時間：約4時間） ゲームスタジオの説明から始まり、各コースごとに分かれてコースの内容を細かく説明します。その後、卒業生や在校生のゲーム作品を展示すると共に、実際にPlayして作品のレベルの高さを体感できるイベントです。ご希望の方は、右の欄に○を記入して下さい。	

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームシナリオ&ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	昼間部2年制	CGデザインコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		DTMサウンドコース	
		インターネットデザインコース	
	昼間部3年制	ネットワーク放送コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒　　☎（　　）　-
フリガナ	
氏　名	年齢　歳　男・女
学校名・学年	県 市　立 私 都 学年　年　在学中・中退・卒業


「ゲーム業界就職予備校!!」
バンタン電脳情報学院は、現役で活躍しているプロフェッショナル達が授業を行う、全く新しいタイプの「業界予備校」です。
ゲーム業界へ就職して専門職の第一線で活躍するために、通常の専門学校では真似のできない教育内容を展開。
数多くの企業からも信頼・協力をいただき、多数の卒業生をゲーム業界に送りだしています。
○現役のプロによる60名以上の講師陣
○産学共同で構成されたカリキュラム
○100社を超える企業とのコネクション
○少人数制、実践的授業
○学生1人に1台以上の最新鋭マシン
['99年度学校案内書無料送付中!]
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。
[フリーダイヤル] 0120-51-0505
バンタン電脳情報学院
〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-4GM
GAME STUDIO
['99年度募集コース]
●ゲームスタジオ
2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制
ゲーム開発研究コース
●デジタルプロダクトスタジオ
2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
DTMサウンドコース
インターネットデザインコース -NEW!-
3年制
ネットワーク放送コース -NEW!-
[イベントスケジュール](無料)
学校説明会 5月16日(土)
5月17日(日)
5月23日(土)
5月30日(土)
総合説明&作品体験会 5月24日(日)
模擬試験 5月31日(日)
就職・内定実績企業抜粋
株式会社アスキー/株式会社アトラス/株式会社エーディーケイ/株式会社オムニバス・ジャパン/株式会社カネコ/株式会社カプコン/株式会社ゲームアーツ/株式会社ココナッツジャパン・エンターテイメント/株式会社コンパイル/サン電子株式会社/株式会社スクウェア/株式会社ソニーコンピュータエンタテインメント/株式会社タイトー/株式会社ナムコ/株式会社日本ファルコム/株式会社ファミリーソフト/株式会社ワープ その他多数
上記企業は代表的なものであり、この他にも多数就職しております。しかも、希望職種への就職率は96%(97年度実績)。企画やプログラマー、グラフィックデザイナーなど、専門職で活躍しているのです。








正式タイトル発表！

ソウルキャリバー ©（株）ナムコ TM

長い沈黙を破り、ついに「ソウル」が動き出す…。

キリク
使用武器
棍
武器名
滅法棍（＆末法鏡）
流派
真行山臨勝寺棍法奥伝
年齢：**19歳**
生年月日：**2月9日**
家族構成：**不明**
出身地
幼少の頃より臨勝寺にて育つ。詳しくは不明。
身長：**167cm**
体重：**63kg**
血液型：**A型**
キャッチフレーズ
目覚めし宿命




ソフィーティア・アレクサンドル
使用武器：**ショートソード＆スモールシールド**
武器名：**オメガソード＆エルクシールド**
流派：**聖アテナ流**
年齢：**21歳**
生年月日：**3月12日**
家族構成：**父・アタロス　母・ニーケ　妹・カサンドラ　弟・ルキス**
出身地：**アテネ／オスマントルコ帝国**
身長：**168cm**
体重：**不明**
血液型：**B型**
キャッチフレーズ：**誓いの再臨**





新システム・アドバンスドランニングシステム(ARS)とは

待望の、システムに関する情報もようやく出始めた。

8方向レバー、ガード・横斬り・縦斬り・蹴りボタンによる操作に変化はなく、

●ガードボタン…レバーとの組み合わせでガードインパクトなどが可能。

●横斬り…横方向に攻撃。ジャンプやしゃがむことで回避可能。

●縦斬り…縦方向に攻撃。主に中段攻撃となるが、軸移動やARSで回避可能。

●蹴りボタン…キック、もしくは体術で攻撃。

といった各ボタンの属性も前作と同じ。変化が見られるのは「レバーの入力方法」だ。





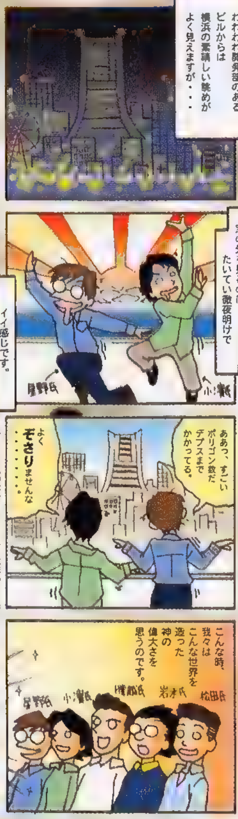


シャンファ

使用武器：**中華剣**
武器名：**護法剣**
流派：**母より伝承された剣法**
年齢：**15歳**
生年月日：**4月2日**
家族構成：**父・病死。母は行方不明。双子の姉がいるらしい。**
出身地：**明**
身長：**152cm**
体重：**46kg**
血液型：**B型**
キャッチフレーズ：**涼風の旅芸人**



ソウルキャリバー制作秘話
プログラマー編



※ぞさる＝処理が重くなるという意味のナム語

レバーの入力方法は「基本動作（BASIC）」「中級動作（INTERMEDIATE）」「上級動作（ADVANCED）」の三段階があるようだ。

☆「レバーを入れたままにする」……基本動作

これは「前に歩く」や「しゃがみ歩き」、「上にジャンプ」といった文字通り基本となる動作。

☆「レバーを一瞬だけ入れる」……中級動作

これは「画面奥に移動（レバーを上に一瞬だけ入れる）」や「画面手前に移動（下に一瞬だけ入れる）」のほか、「前に踏み込む」、「後ろに飛び退く」といった動作も含む。いわゆる「ステップ系」といえる。

☆「レバーを素早く2回入れる（アドバンスドランニングシステム）」……上級動作

前の中級動作に加えてもう1回だけ素早くレバーを入力すると、踏み込み（ステップ）だけで終わらず、キャラクターはその方向へ走り出す。つまり上に2回入れれば奥へ走り、後ろ（キャラが右向き時、レバー左）に2回入れれば後ろに走る。ただし、相手に背を向けて走るわけではない。「アドバンスドランニング」というシステム名から察するに、ただ一直線に走るだけとは思えないのだが…。詳細は次号で明らかになる予定だ。

ちなみに鉄拳シリーズとは違いフィールドは有限なので、相手から離れるように動いてばかりだと「リングアウト」の危険が待っている。ここは前作と同じだ。

次号、残りキャラ＆ボタン関連のシステム公開（予定）

今回はレバー操作に関する情報のみだが、ボタン操作がなにやら特殊なものになっているらしいことは、開発者インタビューですでに判明済み。「プレイヤーの手で加工できる」操作方法とはいかなるものなのか。そして残りのキャラクターは誰なのか。いよいよ次号で明かになる!?



ヴォルド

使用武器：**カタール×2**
武器名：**シェイム&ブレイム**
流派：**我流**
年齢：**46歳**
生年月日：**8月25日**
家族構成：**両親、兄弟4人、いずれも戦災により死亡。**
出身地：**パレルモ**
身長：**183cm**
体重：**84kg**
血液型：**A型**
キャッチフレーズ：**奈落の番人**





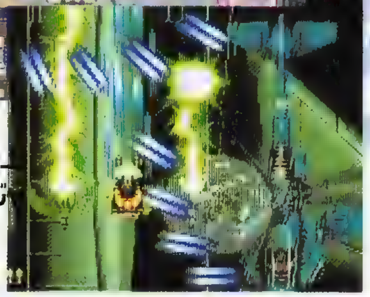




緊急特集

シューティング時代ふたたび





今、シューティングゲームというジャンルが盛り上がっていると感じているのはゲーメストだけじゃないはず!そんなあなたに…。

Contents

今なぜシューティング特集なのか……………100
石井ぜんじ
固定画面シューティングという時代…………101
石井ぜんじ／C・LAN
縦スクロールシューティングとは？…102〜103
石井ぜんじ／MVP／RED／C・LAN
横スクロールシューティングとは？…104〜105
石井ぜんじ／善之字元帥／C・LAN
シューティングか否かそれが問題だ…………106
石井ぜんじ／京城
ゲーメストライターに聞く
あなたにとってシューティングとは？………107
シューティングゲーム開発メーカーに聞く
シューティングの未来と現在…………………107

今なぜシューティング特集なのか

シューティングは、非常に歴史が古いジャンルである。スペースインベーダー以降、20年間もゲームセンターで稼働し続けてきた。

最近では、対戦格闘ゲームに押され、今ひとつ目立たない存在であった。だが、このところ、バトルガレッガ、レイストーム、怒首領蜂、ストライカーズ1945Ⅱという話題作が続き、シューティングに対する見方もかなり変わってきたと思う。

そもそも、シューティングゲームほど、わかりやすいゲームはない。ゲーム性も、よくできたゲームほど奥が深く、面白い。一部のシューティングマニアは当然それをわかっているわけだが、もっともっと、一般の人たちにもわかってほしい。本当に面白いものは、多くの人から評価されるべきものである。

一口にシューティングといっても、様々なタイプがあり、奥が深い。ます、縦スクロールと横スクロールの2つに、大きく分けられる。現在は、東亜プランの生み出した、ボンバー型縦スクロールシューティングが主流だが、シューティングの歴史の中にはさまざまなタイプがあり、それぞれの面白さがあった。

だが、それが今のようになったのには、いろいろな理由がある。ルールや地形が複雑なものは、独特の面白さがある。だが、それを追求しすぎると、マニアックになったり難しくなったりして、一般のプレイヤーに敬遠されてしまう。

このように、シリーズ化してシステムがマニアックになっていく過程は、対戦格闘ゲームとも似ている。シリーズ化すると、マニアと一般のプレイヤーとの格差が開く。シューティングでは、同じ問題を対戦格闘より一足先に経験してきたジャンルといえる。

歴史的には、グラディウスⅢ以降、シューティングマニアが好んだ横スクロールシューティングの衰退とともに、格闘ゲームのブームは起こってきた。その間、縦スクロールシューティングはがんばってきたが、グラフィック・キャラクター・世界観の面では、やや厳しい時代が続いたと思う。

だが、ここで、ポリゴン横画面縦シューティングのレイストーム・蒼穹紅蓮隊が出てきたり、横スクロールシューティング、G-ダライアスが発売されたりと、さまざまなタイプが現れてきた。レイディアントシルバーガンはその典型である。

このまま名作が続くとは限らない。しかし、シューティングゲームは、今ようやく認められてきたところである。ゲームセンターに定着する1つのジャンルとして、確固たる地位を築いていってほしいものだ。そのためにはマニアとサラリーマンだけでなく、広い層の人がみんなシューティングを楽しめなければならない。

今回の特集では、シューティングをさまざまな角度から取り上げてみた。これをきっかけに、やりこむほどに味の出るシューティングに、もう一歩踏みこんでみよう。

固定画面シューティングという時代



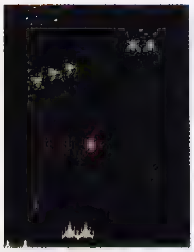
スペースインベーダー
タイトー・1978

シューティング、もといゲーセンの始まりはこの名作から。敵が出てきたーというのが画期的。よけて撃つ、というSHTの基本が確立。



ギャラクシアン
ナムコ・1979

敵にきれいな色がつき、曲線を描いて飛んでくるようになった。だんだん、シューティングっぽい敵の攻撃になってくる。



ギャラガ
ナムコ・1991

連射ができるようになって爽快になった。自機を並べて、(デュアルファイター)強力にパワーUPする。完成度の高い、末期の作品。

サスケVSコマンダー ボス戦の元祖

基本はインベーダータイプだが、木々の間を斜めに飛翔する忍者を手裏剣で倒すという、人間臭い名作。画期的なのは、対ボス戦が規則的に出てくるところだ。ガマに乗ったり、敵忍者がいろいろな術で攻撃してくる。アイデアが、ゲームの枠を超えている。

ムーンクレスタ パワーアップの誕生

インベーダー以降の固定画面SHTの中では、最もメジャーな作品。3機合体でパワーUPするのが特徴。パワーUPは、合体が最初で元祖だったことがわかる。考えてみればわかりやすい。敵が高速で動き回るのがすごいが、弾がなく、体当たりしてくる。

固定画面シューティング時代が残したもの

画面が動かない、いわゆるインベーダー型の時代に、シューティング(SHT)の基本は既にできていた。敵が撃ってくる弾をよけて撃ち返す。まさにこれが基本である。後期、特に1980年には、フエニックスなどの名作が集中し、パワーUP・ボス戦・バリア・緊急回避などあらゆるシステムが生まれた。

ループゲームよ永遠なれ!

かつてシューティングがゲーセンの一大ジャンルであった頃、今では見られない、あるいは珍しい、とある「ループ」が根幹を成していた。

その中でも特徴的なのが、無限周回システム…いわゆる「ループ」である。

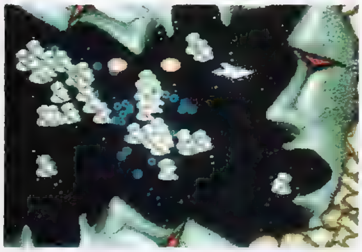
最終ボスを倒せばゲームクリア、あるいは全2周クリアというパターンが現在は普通だが、かつては少しだけ難度の上がった2周目が始まり、2周目をクリアすればさらに難度の高い3周目…というふうに、少しずつ難しくなりながら延々と続いていくループ制がシューティングの主流のシステムだった。

かつては何周目まで行けるかがうまさを示すバロメーターであり、1000万+αなど、区切りのいい点数が目標であった。それに飽き足らない者は一周あたりの点効率を突き詰めたり、あるいは基板を買って1億を目指すといった領域まで足を踏み入れる。

ループに変わる一つの形であり、現在主流なのが「2周エンド」タイプ。これを初めて導入したのがアイレムのR-TYPE(1987)で、以後アイレムシューティングはこの姿勢を貫いていく。

コナミ、東亜プラン(タイトー)など、当時の他のシューティングメーカーは、当面の間はループ制のシューティングを作っていたが、グラⅢ、ゼロウイングなど、次第に1周あたりのランク上昇が顕著になり、消費税施行(3%)を引き金に大半のメーカーがループ制を撤廃。1994年の雷電DXの上級モードを最後に完全に沈黙した。それに伴いエブリエクステンド(一定点数ごとに1UP。バトルガレッガなどの残機システム)も減少の一途を辿った。余談になるが、消費税導入は格闘アクションの残機が2機になるなど、他のジャンルのゲームにも影響を与えた。

確かにインカム面を考えればこれは十分うなずける流れではあるが、金のない学生プレイヤーなどにとっては「うまくなれば1コインで長時間遊べる」という魅力がループゲームにはあり、それがコインを入れる原動力となっていた一面もあったのではないだろうか?ループゲームを復活しろとはいわないが、完全に絶滅してしまったというのも少し寂しい気がする。



ループシューティングはシューターの探求心をくすぐった。

ネーミングから考えるシューティング

ゲームの名前…それはゲームの雰囲気を表す大事な要素である。その時代の傾向を反映しつつ、売れそうな名前と開発者の反骨精神がぶつかり合って決まっていくのである。

その昔多かったのが、スター~とか、スペース~で終わるタイプ。スペースインベーダー、スペースファイヤーバード、スターフォース、スタージャッカーなどだ。これに、スカイ~(スカイキッドetc)が加わる。

当時は、グラフィック技術が低かったので、背景は星くらいしかない宇宙空間が多かった。だからこういう名前が多かったのだろう。色が付き始めると、スカイ~が多くなってくる。

このSFシューティング色のジャンルから、ゼビウス、グラディウスという名前が生まれた。その影響か、謎の意味のわからないカッコ良さげな!?名前が増殖。そもそも、グラディウスとはどういう意味なのか?一説によれば古代の剣の名前らしいが…。

その他、ダライアス・レグルス・バルガス・ゼクセクスなども謎だ。確かレグルスは恒星の名前だったように思う。みんな~スで終わっているのも不思議。スで始まり、スで終わるのがSFシューティングの王道か?

その流れに一石を投じたのが、東亜プランだ。"究極"タイガーと漢字の名前を入れたのがインパクトが強かった。その後、鮫!鮫!鮫!、達人王と進む。その流れの中に、逆鱗弾、紫炎龍があり、怒首領蜂につながっていく。

その他、気になるネーミングとしては、3文字のアルファベットもの。ASO、SDI、SRD、EDFなどだ。

最後に、名前を聞いただけでは内容がよくわからないタイプをまとめよう。バッテンオハラのスチャラカ空中戦、爆突機銃艇、ピストル大名の冒険、プーヤン、Dr.トッペル探検隊、ザ・グレイトラグタイムショー。名前もヘンだがゲームも変なものが多い。ナムコやデータイーストに変わったタイプのものが多いぞ。



最近は、閃激ストライカーなど漢字+αの名前も見られる。

縦スクロールシューティングとは?

ゼビウス ナムコ・1982

美しい地面がスクロールしていくという感覚は、それまでのインベーダータイプに比べ、衝撃的だった。キャラクターと世界観が深味を与えていて、とりこになるプレイヤーが続出。縦シューの原型となった作品。パワーアップと耐久力という概念はほとんどない。



戦略型縦シュー時代 ～東亜以前～

東亜プラン型のボム有SHTより前には、自機のアイテアに凝った名作があった。B-WING（データーイースト）、ASO（SNK）は、多彩なパワーUPを、まるでRPGのように集め、状況に応じて使っていくというものだった。この複雑な戦略性の面白さは、今のSHTには欠けているものと言えよう。



8つのアーマーのあるASO。

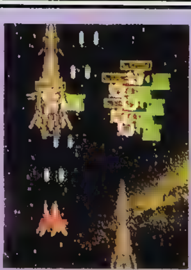
空中・地上撃ち分け型シューティング

大ヒット作のゼビウスは、空中物と地上物があり、それぞれ別の空中ショット、地上ショットで撃ち分けるタイプだった。今は見かけないシステムだが、戦略性は高い。

この地上型ボム・空中ショット型は、ゼビウスの影響下でいろいろな作品が出た。ASO、ツインビー、アーガスなどもそうだ。だが、大きく見ると、ゼビウス→ドラゴンスピリット（ナムコ・1987）→レイフォース（タイトー・1993）という流れになっている。

このタイプは、メインショットの爽快感以上に、地上ボムで相手を狙い撃ちする戦略性が重視されている。レイフォースでは、地上をロックしてまとめて壊すという部分がゲーム的に進化している。

一方、撃ち分けしないタイプが1942（カプコン・1984）、スターフォース（テーカン・1984）、テラクレスタ（ニチブツ・1985）あたりから出始める。このタイプはメインショットの爽快感を追求した形で、東亜プランの形成につながる。



レイフォースが進化型だ。

あまたの変則ボンバーシステム

ボタン1つでザコを粉砕し、不利な状況を一転できる「ボンバー」。このシステムの原点となったのはタイトー（開発は東亜プラン）のタイガーヘリ（1985）。あれから実に13年の歳月が流れている。

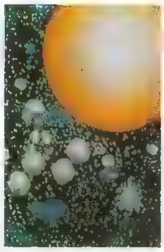
ボンバーが今なおシューティング、特に縦シューの主流であるのは、このシステムがいかに優れていたかを物語っているわけだが、この13年の間、初代ボンバーを超えるべく、多くのボンバーシステムが模索されてきた。やっぱりそこには…。

①ボンバーは認めるがマネるのはプライドが許さない
②改良・発展させたこのボンバーに目頭を熱くしてくれ
③マンネリ感をなくすためにちょっと変えてみよう

…といった開発者の思考があったのだろう。いやホントかどーか知らないけど。

緊急回避&ボス速攻用アイテムというボンバーの原則まで歪めたゲームはほとんどなかったが、一風変わったボンバーは結構あった。

変則的なボンバーといえば、まず思い出すのがサンダーブラスター。1991年のアイレムの縦シューで「ボンバー使い放題」がウリ。連射するとゲージが上昇してショットが強くなり、満タン（最強状態）になればボンバー使用可能。ただしボンバーを使うと最弱になってしまう。連付きならば数秒毎にボンバーが使えるが、敵数が多く物量で押されるため、ショットの立ち上がりが非常に危険。このバランスが絶妙であった。



一見無限ボンバー、しかし実際にはそうそう使えない。アイレムのサンダーブラスター。

ゼロウイング（1989/タイトー）などではボンバーがシールドも兼ねていた。ボンバー装着時に敵弾に触れると自動的に発動する。ストックできないという点では、レイストーム（タイトー/1996）も共通している。

ガンフロンティア（タイトー/1991）やバトルガレッガ（1996/エイティング）では、ボムアイテムを集めてボンバーを作る、というユニークなシステムを採用。小ボムも発動は可能だが、それ相応の威力しかない。だが、バトルガレッガはボンバーの使用目的を初めて緊急回避から逸脱させることに成功した数少ないシューティングである。



ガレッガはガンフロのボムシステムを踏襲。が根本思想は異なる。

ともあれ13年愛され続けた「ボンバー」。結論は、無理に個性を出さずともいいのではないかと…。

STGの爆弾発言

君たち、僕たちが日常茶飯事に使っている「ボンバー」。そうあの頼りになるボンバー。そんな言葉は存在しない!!そりゃボマーのことか!?

自機の中からひょっこりと現れた英語教師、凡場さんはぶつぶつと語り始めた。

〈凡場先生の独り言〉

ちっ世の中の若いもんは何もわかっちゃいねえ。俺が苦労して発射するあのかわいいボムをワケのわかんないボンバーなどと呼びおって…。どの英語辞書にもBOMBERを「ボンバー」と読むとは書いてないのによぉ、そりゃ「ボマー」だ。マッス○ボマーっていえばピンとくる若造も多いはずなんだが…。

どこのどいつがいいはじめたかしらんが、英語力のない奴のいった衝撃的な言葉が世の中に浸透しちまうとは…俺は死んでも死にきれんわい

（君たちが普段何気なく使っているボンバー。この造語は本当に辞書に載っていません。ウソだと思うのなら調べてみるといいでしょう）。

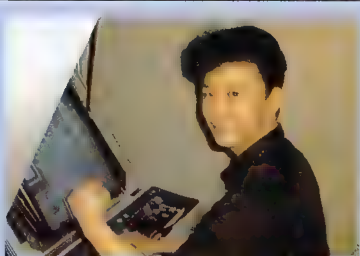
とっさにボムを押せる人 押せない人

と押せない人の違いはどこに…。

●押せる人の場合

ストライカーズ1945Ⅱで、2周クリアしたことのある人が、1週目で4発も5発もボムを平気で使えるのか?

実はいるんだそういう人が。しかしいくらナイスボムとはいってもそうポンポンと発射できる人は珍しい。後ろのマニアが一言「使いすぎ」。



ナイスボムに元帥ガッツポーズ。って、何発使ってんだこの人。

●押せない人の場合

ボムはあくまで稼ぎの手段

2週目6面までノーミスノーボンバーでいってボスであえなく戦死した人の話。「一応パターンあるんだけどザコのパターンが少しずれて…」そこまでいったなら1発位使えよ!?と思う我々だが彼にしてみればそれは「負け」らしい。



ボンバーを産んだ東亜プラン

東亜プランのシューティングは、現在の縦SHTのオーソドックスなタイプである、ボンバー型の元祖である。タイガーヘリ（1985）で最初にボンバーが搭載され、以後飛翔鮫、究極タイガー（1987）、タツジン（1988）と名作を連発した。

ここまでが前期とすると、後期は一風変わったアイデアのゲームが多くなる。その中では、難度の高い達人王（1992）、V・V（1993）、バツグン（1994）が弾よけの面白さを味わえる佳作だった。



究極タイガーは典型的ボンバーSHT。



V・Vは東亜には珍しい全2周ゲーム。

縦SHTのこれから

さまざまなタイプが模索された結果生まれたボンバー型縦SHTは今や全盛期。ゲーム的には完成されているが、今後はグラフィック・キャラクター面のパワーアップが必要とされる。

その点を補うため、ポリゴン風横画面縦SHTが出てきている。だが、弾の避け易さというゲーム性を損なわず両者を両立していくのが課題だ。

群雄割拠 近年縦シュー事情

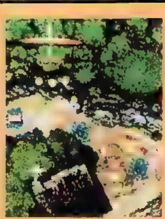
東亜プランのボンバー型縦SHTを受け継いだ形で、近年はさまざまなメーカーがその形式を発展させてる。

●セイブ開発

雷電の（1990）のロングヒットにより、地位を確立。バイパーフェイズワンを経てライデンファイターズシリーズへ。稼ぎシステムも近年ではきちっと押さえられている。

●彩京

戦国エース（1993）以降、ガンバード、ストライカーズ1945とヒット作を続ける。面の長さが短く、密度やテンポの良いゲーム性に独特のものがある。



溜め撃ちをゲージ制にした、ストライカー1945Ⅱ。

●ライジング

魔法大作戦（1993）は知られざる名作。バトルガレッガ（1996）により、一躍注目を集めた。一作一作、思い切ったアイデアをつめこんでくるメーカー。



バトライダーが好評稼働中。

●アトラス／ケイブ

首領蜂シリーズ第2弾、怒首領蜂がブレイク。あらゆる面で、東亜縦シューのゲーム性を濃く受け継いでいる。

徹底検証 怒首領蜂 vs ストライカーズ1945Ⅱ

ここでは、97年のシューティングシーンをリードした怒首領蜂、ストライカーズ1945Ⅱの2大タイトルを比較することにより、両タイトルの魅力を探ってみたい。

まず、弾避けの点から見たプレイ感覚の違い。1945Ⅱは、かなり速い弾がさまざまなアルゴリズムで発射される場面が多い。その弾の速さゆえ、弾を見切って避けるというよりは、弾の来ない位置にあらかじめ自機を「置いておく」という考えかたが必要な弾避けとなっている。弾幕を理解し、アドリブの要素が限りなく0に近づいたとき、自機の翼をかすめ飛ぶ敵弾がプレイヤーに与えるのは、恐怖でも緊張でもなく、その弾幕を「支配した」という快感なのではないだろうか。

一方の怒首領蜂は、遅い弾が大量にばらまかれ、弾の隙間を縫うように避ける能力を要求されるタイプ。シューティング史上にその名を残すであろう「火蜂」は、まさにこのアドリブの弾避け能力のみを要求し、それ以外、いかなる小細工も受け付けない。

では、稼ぎのシステムの面からこの2作品を比べた場合はどうだろう。

怒首領蜂の代表的な稼ぎシステムである、「コンボ稼ぎ」。これはアドリブの要素を極力排除し、毎回同じ動きでパターン化していくことを要求される稼ぎといえる。数百ヒットにも及ぶコンボを成功させたときの達成感は、このゲームでしか味わえない麻薬的な魅力となっている。

1945Ⅱの稼ぎといえば、「金塊」のウエイトが大きい。こちらは非常にパターン化がしにくい稼ぎ要素である。金塊の光り具合をいちいち見切って取るという、ある意味シビアなアドリブの連続となる稼ぎだ。こちらも、金塊の見切り、敵機の処理の上達により連続して2000点が取れるようになると、他にはない独特の快感がある。

弾避けと、稼ぎ、この2つの要素を比べてみると、どちらの作品も学習によるパターン化で得られる征服感、アドリブ要素によるスリルをあわせ持っていることが分かる。

非常にパターン性が強いと思われているいるが、意外にも、スコアを狙ってヤリ込むことによって、むしろ増大しかねないアドリブ要素を持っている1945Ⅱ、ゲームの持つイメージとはうらはらに、アドリブの弾避けを極力排除する方向でコンボパターンが突き詰められた怒首領蜂。

好対照をなすこの2作、97年を振り返るうえで忘れてはならない作品と言えよう。





パターン性が及ぼすゲーム性の差異

シューティングの面白さとは何か?それは弾の間をかいくぐることであったり、敵を破壊する爽快感であったり、パターンを作っていく過程であったりする。あるいは「避けて撃つ」という行為そのものに面白さを見いだす人もいるだろう。

だがいずれにせよ、シューティングならずともゲームをプレイするうえで「下手でありたい」と願う人はいない。やるからには少しでも先の面に進みたいという欲求は誰しも——少なくともここを読んでいる皆さんは——持っているはずである。

シューティングが上達するということは、プレイ内容が安定してくるということだ。敵の出現パターンを覚え、ボンバーを計画的に使い、オプションをうまく配置し…このようにして自機の動きが洗練されていく。平たくいえば「パターン化」されていくわけである。

実はこの過程において「弾避け」の要素が縮小していくことになる。アドリブの弾避けが排斥され、そのかわりに安定性が得られる。同時に少しずつ達成感、征服感といったものも生まれてくる。

よく「うまい人ほど危なげないプレイに見える」といわれるが、それはアドリブ性が安定性に変換された結果であるといえる。

だが実は、ゲームによって求められる方向性も少なからず変わってくる。例えば突然画面外から来るレーザーは、いくら弾避けがうまくても覚えなくては避けられない。逆に無尽蔵に吐き出される弾は、覚えているからといって避け切れるとは限らない。

こうしてみると、シューティングゲームには「パターン性」というカテゴリーが存在することがわかる。

もうすぐ発売されるレイディアントシルバーガン（トレジャー）はパターン性が強いゲームの典型といえる。弾避け能力以上に、敵のアルゴリズムを覚えて動くことが要求されるタイプのシューティングである。

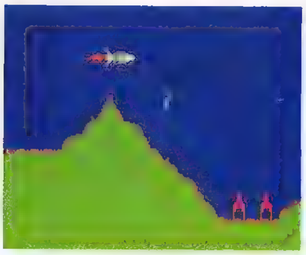
一方ケイブのESPは、その意味ではシルバーガンの対極に位置するシューティングだ。大量に飛来する敵弾をかいくぐる状況が多いため、記憶力よりも「弾避け能力」が重要となる。

もちろんシルバーガンにも弾避けは必要だし、ESPもパターンを覚えることでプレイは安定したものになる。しかしこの2つのゲームを比べた場合、求められるものは明らかに異なっている。

この好対照な新作シューティング二作品、どちらをプレイするか迷っている人は、自分が好きで、よくプレイしたシューティングゲームを振り返ってみよう。意外な自分の嗜好、得手不得手がわかるかもしれない。それを踏まえた上で、苦手なほうに挑戦するのもまたよし。もちろん両方やってもOKだ。ただし、どちらもやらないってのはダメだぞ。最低どちらかは必ずやること。これは義務である。

横スクロールシューティングとは？

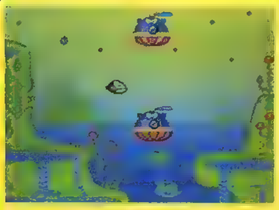
スクランブル
コナミ・1981



スクランブルは、地形がスクロールし、ぶつかったらやられてしまうという横SHTの基本を作り上げた。前方ショットと、対地ミサイルの組み合わせは、グラディウスシリーズの原型となっている。

独自路線を貫いたセガSHT

セガのSHTは少ないが、ファンタジーゾーン、SDIは特殊なシステムを持った名作だ。流行を追わず斬新なものを作っていく、セガらしさが光っている。



敵基地を全部壊すと面クリア。すべてが独創的なファンタジーゾーン。

横SHTの殿堂グラディウス

横シューと言ったらはずせないのがグラディウス。シューティング界の名作中の名作だ。面ごとに違う展開、突き抜けたサウンド、自機についたオプションの深いゲーム性など、あらゆる点で申し分のない魅力がある。

厳密には続編ではないが、それに続く沙羅曼蛇、グラディウスIIと、プレイヤーの期待を裏切らない内容。この、ゲーム史上初とも言える、シリーズ化の成功によってマニアイコールSHTプレイヤーという図式が完成した。

パロディウスシリーズも含め、コナミ抜きには横SHTは語れないと言えるだろう。

タイトーSHTの世界

タイトーの横シューと言えば、3画面筐体で有名なダライアスをおいてほかにないであろう。巨大戦艦の迫力と体に振動で体感させるボディソニックは、圧倒的パワーを感じさせた。

一方、ゲーム性はシリーズ通して、前方ショットと下方ボム、アーム（バリア）と基本的。そのためか、平均的に高いゲーム性を保っている。

2作目のダライアス2は2画面筐体に変化。ダライアス外伝は、1画面になってボンバーがついた。G-ダライアスでは、キャプチャーシステムが加わったが、新たなシステムをうまく消化している。

シューティングにおける自機の攻撃手段は、その大部分をショットによってまかなっている。ここでは、ショット種類の今・昔について考えてみよう。

今昔のショットシステム

近年発売されたシューティングの多くは、自機が使えるショットの種類が少な目に抑えられる傾向にある。

ほとんどのゲームは、1つないしは多くて2つのショットボタンで攻撃するシステムになっており、若干複雑な攻撃方法を持つゲームでも、ストライカーズ1945の溜め撃ちのように、ボタンを一定時間押し続けてから離すものや、怒首領蜂のようにボタンを押し続けると攻撃方法を変化させるといった程度に抑えられている。

これに対して、ひと昔前のシューティングには、自機のショットを複雑に切り替えるゲームが存在した。

近年見られなくなったショット切り替えの方法に、アイテム獲得による切り替えがある。代表的なのは、イメージファイトやR-TYPEのように、アイテムの獲得によって直接ショットの種類を変化させるタイプのものであったが、アイテムの種類ではなく、数量を集めることによって選択の幅が広がる、2段階式ショット切り替えタイプも存在した。代表例としては、カプセルを集めて武器を選択するグラディウスや、お金を集めて武器を購入するファンタジーゾーンなどがある。

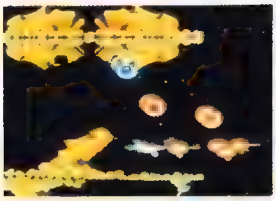
切り替えシステム衰退と機体選択システム

では、どうしてアイテム切り替えシステムは衰退していったのであろうか？

理由のひとつには、アイテム切り替えシステムの複雑さが挙げられる。このシステム下で目新しいゲームを作ろうとすれば、それだけルールが煩雑になり、プレイヤーの理解を得にくくなるのである。

そして、こういった流れを受け、煩雑になりすぎたルールの整備のために、機体選択システムが主流になっていく。これは、ショットの切り替えをプレイ中ではなく、ゲームスタート時に選択してしまおうという考え方で、自機選択の面白さという側面も手伝って、多くのプレイヤーに受け入れられた。

これからもしばらくは、自機選択システムが主流になっていきそうだが、レイディアントシルバーガンなど、ひと昔前のシューティングの良いところを復興させようという向きもあり、今後に動きに注目したい。



●グラディウス
ひと昔前までは、アイテム獲得によるショット切り替えが主流だった。

かつての常識「ハマリ」と「復活」とは？

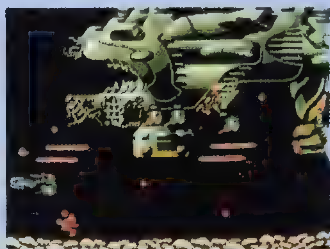
シューティングで自機が死ぬと無敵状態で次の残機が登場する…現在これは至極当然のことだが、かつてはこの、「その場復活」方式は少なく、特定の場所まで戻されるゲームが大多数を占めていた。

その場復活を初めて採用したシューティングは、1986年の沙羅曼蛇（コナミ）、サイドアーム（カプコン）あたりと記憶している。だが、この頃はまだまだ「戻される」シューティングゲームが主流で、この後5〜6年の間はその場復活シューティングは少数派であった。

そこで必然的に生まれたのが「復活パターン」である。大抵の場合、死ぬと自機のパワーアップは最弱まで落ちる。そこから立て直しを図る復活パターンの作成は、シューティングに取り組むうえで避けては通れないものだった。

中でも初期状態と最強状態のギャップが激しいコナミのグラディウスシリーズ、タイトーのダライアス（1987）、アイレムのR-TYPE（1987）、イメージファイト（1988）などは「死んだら終わり」的な難関も多く、プレイヤーは大いに苦戦を強いられた。

これに伴い、シューティングゲーム全般に付随していた概念が「ハマリ」である。復活が難しい場所で死んでしまうと、立て続けに残機を食われ、下手をするとそのままゲームオーバー。そういう場所こそ最強状態でも難関だったりするもんだからタチが悪い。だが、ハマリから脱出できたときのうれしさと開放感は、「戻されゲー」でしか味わえないものであったことも確かである。復活パターンを作る…いや作らなくてはならないため、敵の出現パターンをイヤでも覚えられるという副次効果もあった。



難関の復活パターンは見る者を感動させるものがある。

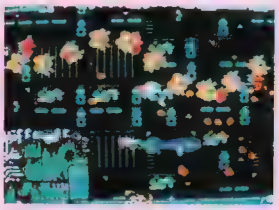
戻されゲーは1996年のセクシーパロディウス（コナミ）以降まったく出ていない…だがここでは「戻されるゲームこそがシューティングの王道で、今のシューティングはヌルイ」などという気はまったくない。面白さや難度はゲームによって大きく異なるものだし、今も昔もシューティングゲームの本質は基本的に変わっていないからだ。

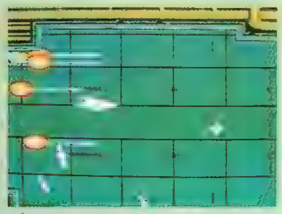
だがもし最近シューティングに目覚めたという人がいれば、レゲーコーナーなどで往年のシューティングゲームをプレイしてみることを勧めたい。「ハマリ」と「復活パターン」の概念にきっと新鮮さを感じるはずだから。そこに楽しさを見いだすならば、あなたは天性のシューターである。

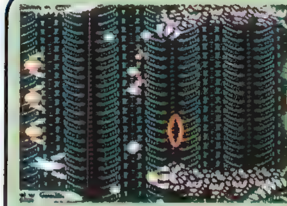
アイレムSHT黄金時代

アイレムの横SHTは、R-TYPE（1987）から始まった。攻撃と無敵のバリアを兼ねるフォースという謎の物体を使いこなすのがゲームの核。加えて、狭く戦略的な地形。これらのアイデアはプレイヤーを戦慄させた。

その後も、自機まわりのアイデアには奇想が凝らされた。X-マルチプライ（触手）、ドラゴンブリード（竜）などが続く。しかし、R-TYPE LEOあたりから、複雑化への反省が見られてくる。


フォース、巨大戦艦など、R-TYPEはアイデアがいっぱい。


グラディウスの面白さは、自分をサーチしてくる敵の動きにある。


伝統を受け継ぎ、マニアの期待以上の完成度だったグラⅡ。

元祖ダライアスの、ラストボスのラーマには感動したものだ。

ダラ外は、出た時期が格ゲー全盛期という最悪の時期だったが健闘した。


王道を行くダライアスシリーズ。

ひと味違うカプコンSHT

カプコンの横SHTは、耐久力があり2人同時プレイができるものが多い。サイドアームこそ一発死にだったが、ロストワールド・エリア88、U.S.NAVYはその形である。マニアより一般プレイヤーに人気を博した。

横SHTゲームのこれから

横SHTは、地形がある面白さが特徴である。だが、あまりにも複雑化し、爽快感を損なっていったのは問題であっただろう。

だが、本来横SHTはわかりにくいわけではない。地形にぶつかっても死なないなど、工夫すれば不満は減るはずだ。現在は横SHTは少ないが、もっとヒット作が出てもいいジャンルの1つである。

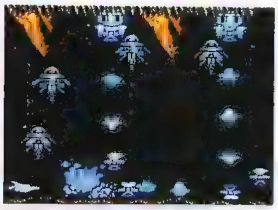
戦略的面白さとぶつかる恐怖 地形シューティング

"地形"それは、横スクロール型シューティングには避けて通れない話題である。横シューの基礎を築いたコナミのスクランブルに、すでに通りにくい狭い地形が出現していた。

地形の起伏があるというのは、地形の陰に隠れて撃てない敵がいたりして、ゲームの展開上戦略的な面白さを与えてくれる。それが武器をうまく使って撃てたりすると、「オレってテクニカル!?」みたいな優越感にひたれるのだ。

本来、そんな戦略的面白さのある地形だが、物事はすべて行き過ぎるとよくない。とてもぶつかり易い、複雑な地形が出てくると、シューティングなのに爽快感より閉塞感すら感じてしまう。それが最初の横シューだったりすると、トラウマになって以降のシューティングライフに影響を与えたりする。でも、一度地形の面白さにハマると、そんなひどい地形まで面白く感じられるので恐ろしい。

そんな地形の数々を挙げてみよう。有名なのが、グラディウスⅡの逆さ火山や、要塞内部の地形の陰に隠れたハッチ。オプションを前に一列に出して地形を貫通させたり苦労したものである。

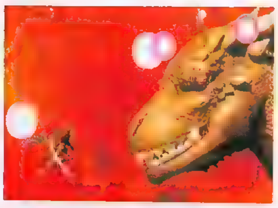

逆さ火山、要塞と地形を制するのが面白いグラディウス。


R-TYPEⅡは、複雑怪奇な地形のアイデアではトップクラス。

R-TYPEシリーズでもなかなかすごい。R-TYPE3面の狭いところにドップというタルのようなものが出てくるシーンは覚えていないと潰されてしまった。その他にも、地形を作っていく敵が出現するのにはびっくり。

ダライアスにも狭いところはあった。Yゾーンでは、ハイパーアーマーにしておくと、地形に吸い込まれて死んでしまう狭い場所があった。いくらアーム（バリア）をためても地形に触れると一発で死んでしまうので、街の子供たちには恐れられたものだ。

今は、そんな極悪な地形はなくなったが、その分戦略的に物足りなくなったのも事実。地形にぶつかっても死なないようにして、もっと積極的に地形をとりいれてみたらどうだろうか。


プレイヤーが人やヘリのゲームは地形に触れても死なないことが多い。

安全地帯に思いを馳せて…

シューティングゲーム、中でも80年代の作品たちにとってかけがえのない存在が「安全地帯」である。略して「安地」ともいわれる。

どんな強大なボスもただの鉄屑。緊張の絶えない激戦の狭間に点在するオアシス。モニターの中の世界から、フッと現実に戻る甘美な瞬間。それが安全地帯…。

そこにいるだけで、そう！いるだけでいい!!安全地帯にひとたび自機を合わせれば、石コロだろうがワラジ虫だろうが、あまつさえ分子のひとかけらですらボスを抜けることができる荒技だ。

おそらくそれは、偶然の産物であったのだろう。しかし世にはびこる幾重数多のボスたちのアルゴリズムが論理的に構築されたものでない以上、ある意味必然であったともいえる。

時代の流れに伴い、安全地帯は人々の心に深く根ざしていくようになった。発見することが名声に直結し、合わせることでカタルシスを感じる。それが世の常であった。

そんなプレイヤーの心理に応えるべく登場したのが達人（タイトー、東亜プラン／1988）である。このゲームはボス以外にも中ボスクラスの敵が多数登場し、それらは安全地帯のオンパレード。やり過ぎではないかと思えるくらい多かった。また横シューの名作グラディウスⅡ（コナミ／1988）は、すべてのボスに安全地帯があったことで名高い（4ボスはやや強引か？第二形態速攻用安全地帯のこと）。

最近では戦国エースやストライカーズ1945など、彩京のシューティングがその役目を担っている。

安全地帯には2種類ある。意図されたものと、そうでないものだ。彩京シューティングなどはおそらく前者だが、真に凄いのは明らかにプレイヤーを殺しにかかっている終盤のボスの、偶然発見された安全地帯である。歴史的に有名なのが雷電（セイブ開発／1990）の8面ボス、グラⅡの同じく8面中ボスの二大安全地帯である。まだ見ていない人は、死ぬまでに一度は見ておきたい逸品といえる。


筆舌に尽くせぬ雷電8ボス安地。一度は見て、できれば体感してくれ。

最近は壮絶な安全地帯も少なくなった。プログラマーの勝利？あるいはシューティング全般の減少が招いた結果？いやいや、それもあるが、真の理由はボスの形態変化にある。最近はどのボスも攻撃が多彩で、2~4形態あるのが当たり前。となると、すべての形態に対応した安全地帯の存在率は格段に低くなる。

天然の優良安全地帯は10年に一度といわれる。雷電、グラⅡから10年目、果たして今年は衝撃的な安全地帯は生まれるのだろうか？

シューティングか否か それが問題だ

シューティングの条件其の一
360度方向に避けられる(ジャンプがない)

迫り来る弾を、360度自由に動き回ってよけられる。それがSHTの醍醐味だとすると、ジャンプしたりするゲームは怪しくなってくる。ワンダーボーイⅢモンスターレア、チェルノブは弾をまき散らすけどSHTではないということに。

だが、ウルフファングはどうだろうか。地上を走る。ソンソンは、段差があってスムーズによけられないが、これはSHT?

微妙な立場のゲームたち
○ウルフファング　1992　データイースト
○チェルノブ　1988　データイースト
○ソンソン　1984　カプコン
○ムーンパトロール　1982　アイレム

シューティングの条件其の二
強制スクロールか否か

やっぱりシューティングはスピード感。どんどん敵が迫ってくる強制スクロールの感じがSHTっぽい。怒、T・A・N・Kはシューティングという感じじゃない。

そうすると、戦場の狼はマシンガンを撃ちまくるのだがSHTではないことに。バルトリック（ジャレコ）や、海底大戦争はどうなんだ?自機はメカで、画面中弾だらけだと、どうにもSHTに思えてくるのが人の性。

微妙な立場のゲームたち
○アウトゾーン　1990　東亜プラン
○戦場の狼　1985　カプコン
○バトルトリック　1986　ジャレコ
○海底大戦争　1993　海底大戦争

シューティングの条件其の三
機体が人か?心理的側面もあり

SHTと言えば、元祖はSFシューティング。空を飛ぶいわゆる自機が飛行機、宇宙船なのがメジャーだし本道だ。

ゲーム的にはSHTだとわかっていても、プレイヤーがロストワールドのように人だと気になる。まだ飛んでいるからいいが、ガンスモークは地面を歩いているから、余計に気になる。まして、ソルディバイドのように、魔法使ったり、剣で斬ったりしたら問題あり?

微妙な立場のゲームたち
○エスプレイド　1998　ケイブ／アトラス
○ロストワールド　1988　カプコン
○ガンスモーク　1985　カプコン
○ソルディバイド　1997　彩京

一般客をビビらせ開発者を悩ませる "A級シューター"の本質とは!?

A級シューターとは?

A級シューターとは、一言でいえばとてもシューティングのうまいプレイヤーのことである。初心者にとってはあこがれの姿であるが、あの天才的弾よけはどこから生まれたのだろうか。さまざまな逸話を混ぜつつ紹介していこう。

A級シューターには二通りある

一口にA級シューターといっても、二通りのタイプがいる。ひとつは天然派A級シューターであり、もうひとつは思考派A級シューターである。

天然派A級シューターの特徴は、何でも弾をよけてしまうこと。よけられるのだからしかたがない。怒首領蜂や、極上パロディウスなどのゲーメストビデオを見れば、もはやそう言うしかない。

また、やたら速い自機を好むとか、敵に密着してバリバリ撃ちこむとかの特徴がある。〝何でそんなに撃ちこむの?〟と疑問に感じて尋ねたことがあるが、〝だって早く倒したいじゃん〟という答えが返ってきた。その場面で早く倒しても別に何の意味もないのだが…。

その他に、天然派シューターは〝初プレイに強い〟〝勢いに乗ればそのままクリア〟などの性質がある。

一方、思考派シューターは、とにかくパターン化することを至上の喜びとする。スピードは遅いが火力が強い機体で、きっちり敵を順番に倒していく。安全地帯や、稼ぎの意表をつくやり方を見つけるのがうまい。

あるとき、ボス戦でパニックに陥っていたら（ゲーム用語でいうところのパニクっていたら）、ある思考派シューターからこんなことをいわれた。〝よけちゃだめですよ。そのボスは、一定の距離をタイミングよく左右に往復させればいいんです〟。

このタイプは、きっちりパターン化しないと納得できないため、いざというときにボンバーを押せない人が多い。また、稼ぎのパターンにこだわるあまり、全2周なのに1度クリアしたあとは1周目の2面が2度とクリアできなかったような人もいると聞く。

君の周りには、A級シューターはいるだろうか?よく観察してみるといい。A級でなくても、天然派と、思考派には分けられるはず。君はどっちのタイプだろうか?考えてみるのも面白いと思う。



ゲーメストライターキャサ夫は天然派代表。

開発者とプレイヤーの終わらない戦い

開発者はマニアの裏をかこうとし、マニアはさらにその裏をかく。有名なものでは連射のスピードと弾の発射数でランクが上がるはしりの「ガンフロンティア」（1991／タイトー）や自機のスピードを速くしたり、バリアを張っているとランクが上がる「パロディウスだ!」（1990／コナミ）がある。

かつてループゲームで1000万点を達成するのがマニアのステイタスだった時代があった。

時代の流れと共に2周クリアゲームが主流となると、攻略意欲をそそる激ムズの2周目を攻略するのがマニアの目的となった。特に当時のコナミから発売された「パロディウスだ!」（1990）と「出たな!ツインビー」（1991）は2周クリアゲームを語る上で避けては通れない作品である。両作品に共通しているのは圧倒的ともいえる撃ち返し弾の量で、その弾幕を前にしたマニアは絶望とも歓喜ともつかない謎の悲鳴を上げたと言われている。

現在でも2周クリアゲームは滅びてはいないが、1990年前後に多かったやけっぱちな難度のゲームはすっかり影をひそめてしまっている。

代わりに主流となってきたものが点数を稼いだり、パワーアップをすると難しくなるもので、それを逆手に取りわざとパワーアップせずに進んでいったほうが易しくなるゲームも多くある。

それがもっとも顕著にでているのがバトルガレッガ（1996／エイティング、ライジング）で、なにも考えずにパワーアップアイテムを取り弾を連射していると、どうみてもクリア不可能な難易度になってしまうのだが、ランクを上げないように気を配ってプレイすれば非常に易しいゲームになる。この極端なランクのシステムがバトルガレッガの魅力のひとつであることは否定できない事実である。

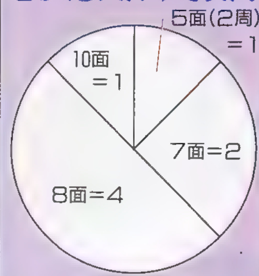
ゲームの進化と共に変化してきた難度のシステムだが、今までの常識を根底からくつがえすゲームの登場に期待したい。



敵を破壊した爆風の中からぱらぱらと飛んでくる「時間差撃ち返し弾」が当時のマニアを苦しめた。

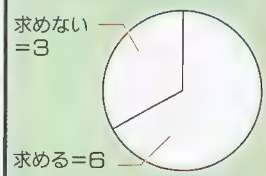
ゲーメストライター&スタッフに聞く
あなたにとってシューティングゲームとは？

質問1 シューティングの面数はどのくらいがいいですか？



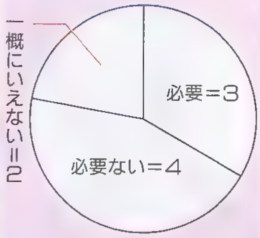
※クリアにかかる時間が40〜50分くらいがいい。

質問2 シューティングにグラフィックの綺麗さを求めますか？



求めない理由：●ゲーム性や気持ちよさ・爽快感をどちらかといえば重視したいから。
●「キレイ」ではなく、「いかにらしく表現できているか？」を求めている。

質問3 ボムは必要ですか？

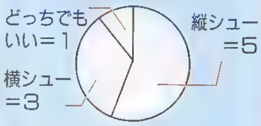


必要ない理由：●チキン野郎が先に進むのがムカつく←自分が押せないだけ。●開発者が甘えるから。●よけいな後悔が減るはず。

質問4 シューティングは年に何作くらい発売されればいいですか？

●1〜2作（理由：1タイトル半年以上やるのが基本。B級はいっぱい出ても可）
●2作（理由：本当に遊べるものが年2本出ればいい）
●3作（理由：1ゲーム4カ月の寿命）
●5作（理由：1年間に気合を入れて取り組むのが2作、ほかは選択して…）
●6作（理由：選択の幅が広がる）
●遊べるのが10作（理由：常にプレイ中のシューティングは欲しい）

質問5 縦シュー横シュー、どちらが好きですか？



縦シュー好きの理由
・横シューは地形で死ぬのが多い
・左右対称のものが好きだから
・地形が嫌い←横は地形が多い
・弾避けの理想を追求できるから
横シュー好きの理由
・地形ものが多いから
・変な攻撃がきても納得してしまう
・緻密なところ

質問6 シューティングの面白さはどれ？



あなたの望むシューティングは？

●パワーアップや連打してもランクが上がらないゲーム。自機が強くなったぞ感を味わいたい。
●目新しい要素はなくてもいいから、とりあえず安定して遊べるもの。稼ぎが面白く、稼ぐことがゲームを攻略する上でプラスとなるもの。
●完全なパターン化が不可能だが、学習効果があって上達のためのセオリーががあり、実力によってスコアに差が出て絵と音が超きれいで飽きないシューティング。
●カチッとくるやつ。
●スコアラー以外のプレイヤーでも、稼ぎを追求したくなるようなゲーム性を持つシューティング。
●グラディウスⅡを超えるグラディウスシリーズ。
●時代の流れに任せます。
●打ち返し弾いっぱいのやつ。

シューティングゲーム開発メーカーに聞く
シューティングの未来と現在

質問1
今のシューティングゲームに何が欠けていると思いますか？

回答
●現状のシューティングゲームは単純にいってしまうと、過去のヒット作と何ら変わりなく、ビジュアルやサウンドなど確かに進化しているが、ゲーム性については進化しているとは思えない。
また現状こういった作品が長期稼働しているのも事実ではある。
シューティングゲーム以外にもいえることですが、今までとは違う楽しみが味わえる「新しいゲーム性」が欠けていると考えます。（株式会社タイトーCP生産開発部第一開発課）
●制作者側からプレイヤーに対するサービスがもっと必要だと思います。
画期的なアイディアと徹底したサービスが両立すれば理想的なゲームに仕上がるはずです。（株式会社彩京第四研究開発部山田氏）
●基本的には作品それぞれの方向性を持っているので、ゲーム性として欠けているとは考えません。ただし商業的見地で見た場合、派手な演出、展開、新しい技術としての見た目などは、一般的印象として求められているのでしょう。シューティングはゲーム性として単純かつ完結した物と考えていますので、欠けているものとしたら、その方向性の幅広さでしょうか？（株式会社トレジャー 開発部 井内ひろし氏）

質問2
今後どのようなシューティングゲームを作成していこうとお考えですか？

回答
●皆さんの熱い声援があれば、当社のシリーズ物もこれから作っていきますし、また従来の物ではない新しい作品や「あのシリーズ物がやりたい」と皆さんに思って頂ける作品を開発して行きたいと考えています。またゲームルールが単純な割に一般のお客様が敬遠されている実情があるシューティングゲームですがそれを打破するゲーム。逆にシューターの皆さんに対する良い意味での挑戦的なゲームも開発したいですね。（前出・タイトー）
●面白すぎて、やめられなくなるゲームが理想ですね。昼食代も夕食代もつぎ込んで腹ペコ状態なんだけど、充実した気分になれる。そんなゲームを作りたいです。（前出・彩京山田氏）
●正直言って、今回は私自身のわがままで、作らせてもらっている感じもありますので、今後シューティングを作るかどうかはわかりません。ただ、シューティング好きの一個人として、今後チャンスをいただけるのならば、クセのあるものを作りたいと考えていますが…。「社長…どうすか？」（前出・トレジャー井内氏）

質問3
シューティングゲームは今後どのような進化を遂げるとお考えますか？

回答
●現在の8方向レバー＋ボタンという入力装置でプレイする客観的なゲームではなく、大型筐体物についているアナログスティック等を使用し、360度スクリーンを使用した、実際にそこにいて戦う気分が体験できるものや、実際に戦闘機を飛ばして戦えるもの（操縦系統は別の場所にあり、無線にて操作できるもの）など実際にプレイヤーが感じて、体感できる物になっていくと思います。（前出・タイトー）
●いつか、ショット＋緊急回避ボムの黄金スタイルを超える新しいシューティングゲームのスタイルが生まれてくると思います。シューティングのうまい人と一般人の技術格差が広くなりすぎないようなゲームが良いですね。（前出彩京山田氏）
●ぼくちゃん、しょーゆうのはわからにゃいの。ごめんにぇ。
変革と進化は突然やってくる。皆が進化を望むのか？わからにゃい……。（前出・トレジャー井内氏）

今回も、末永くお付き合い申し上げます



一度プレイする前に、まずは今回の記事で、このゲームのシステムをしっかり予習しておこう。

担当：KMT

操作方法のおさらい

この記事を読んでいる段階では、もうすでに稼働中（もしくは稼働直前か…）の、アトラス／ケイブシューティング最新作『エスプレイド』。

前回の記事で、このゲームにおけるだいたいの操作方法はわかってもらえたと思うが、前回の記事を読んでいない人や、読んだけど覚えていないという人のために、まずは自機の操作方法について軽くおさらいしておこう。

●Aボタン（メインショット）

Aボタンで発射するメインショットは、アイテムを取ることによって4段階にパワーアップする。

また、ボタン押しっぱなしにすることで、自機の移動スピードを遅くすることができる（この間ショットはフルオート連射）。



ボス戦では、自機の移動スピードを落として戦うといいぞ。

●Bボタン（パワーショット）

Bボタンで発射するパワーショットは、メインショットよりも威力が高いのだが、画面内に発射できる弾数が決まっている。発射できる弾数は、初期段階で画面内に7発、1段階パワーアップするごとに9、11、13と増えていき、最高15発まで発射可能だ。



パワーショットは、主に堅い敵に対して使っていくと便利だ。

●Cボタン（ガードバリア）

Cボタンのガードバリアは、このゲームにおける緊急回避のための手段。ボタンを押すとバリアを張り、ボタンを離すと敵を攻撃するガードバリアアタックを発射する（この間自機は無敵）。

ガードバリアアタックは、ボタンを押していた長さに比例して威力が上昇するが、それに伴い、画面下のガードバリアゲージ（長いゲージ）の消費量も大きくなってしまう。

ライフについて



ガードバリアは使った瞬間に無敵となるので、ヤバイと思ったら迷わず使おう！

『エスプレイド』では、残機制ではなくライフ制を採用しているが、自機がミスすればパワーダウンする（メインショットのみ）し、ガードバリアゲージもMAXまで戻るので、感覚的には残機制と思ってもらってかまわない。

ただし1つだけ注意してほしいのが、画面左上のライフ（ハートマーク）が1つのときが、このゲームにおける残機0の状態だということ。ライフが1つ残っているからといって「あと1回ミスしても大丈夫」なんて勘違いしないようにしよう。

初期ライフは3で、400万と800万、それとアイテムによってライフアップ（エクステンド）するぞ。

アイテム一覧

P（小）	一定数集めるとショットが1段階パワーUPする。主に中型機などを破壊すると出現する。
P（大）	ショットが1段階パワーUPする。自機がやられたときや、コンティニュー時に出現する。
円	得点アイテム（100点）。ショットがフルパワーの状態のとき、P（小）のかわりに出現する。一定数集めると…。
E	ガードバリア回復アイテム。特定の条件を満たしたとき、P（小）のかわりに出現する。
L	ライフ回復（エクステンド）アイテム。どこかのステージに置いてある!?

ステージ構成について

エスプレイドは、全5面中、前半3面の順番がランダムで入れ替わる（ただし、ステージ1だけは各キャラごとに固定）という、ちょっと変わったステージ構成になっている。同じステージでも、1面にきたときと3面にきたときでは、かなり難易度が変わってくるので注意が必要だ。

なお、このゲームには2周目は存在せず、1周エンドとのこと。

前半3ステージ
- **祐介ステージ** 放課後の鳳凰高校
- **J-Bステージ** 夜のショッピングモール
- **いろりステージ** 臨海公園

←

ステージ4 地下鉄湾岸線

←

ステージ5 夜叉総本部
- 前半面
- 後半面

←

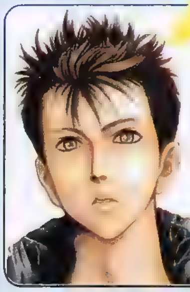
？？？

お約束の当たり判定付き！

『エスプレイド』機体別性能表

推薦キャラ

相模祐介（さがみゆうすけ）

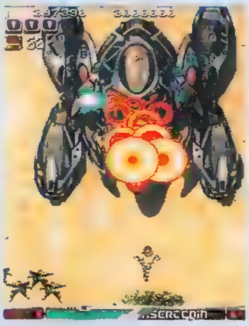


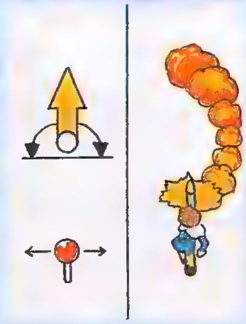
当たり判定



祐介は、真正面の敵への集中攻撃を得意とするキャラ。メインショットの前方にしか攻撃できないという欠点も、持ち前のスピード（全キャラ中最速）とレバー方向に傾けることができるパワーショットで、十分過ぎるほどカバーできる。前方集中型ショットのキャラは「弱い」というイメージを払拭してくれる、非常に爽快感のあるキャラだ。

パワーショット





祐介のパワーショットは、威力こそ低いものの、レバーを入れた方向に真横まで傾けることができる。着弾時の爆風は、ショットが飛んでいった方向に大きく流れていくぞ。ちなみに祐介のみ、メインショットとパワーショットを同時に発射することが可能だ。

メインショット



祐介のメインショットは、前方集中ショット。パワーアップすることで、威力、連射数が上昇していく。

J-B5th（ジェイビーフィフス）

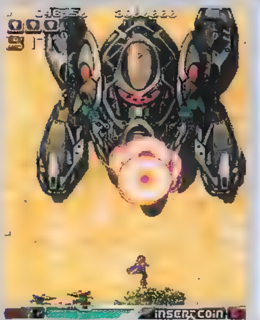


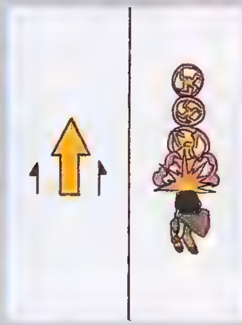
当たり判定



J-B5thは、メインショットの拡散攻撃で複数の敵を、パワーショットで1つの敵に集中攻撃というように、理想的な作戦を展開することできる。ただし、メインショットの威力が低いため、堅い敵がたくさん出現する場所では押されやすい。また、ボス戦も長丁場となりやすいので、我慢強さを強いられるキャラといえるだろう。ちなみに、移動スピードは全キャラ中2番目。

パワーショット





J-Bのパワーショットは前方集中型のショット。J-Bは他の2キャラとは違い、レバーを入れてもショットの方向を曲げることはできない。また、着弾時の威力は低いが、爆風の威力は高く、爆風はランダム方向に少しだけ流れていく。

メインショット

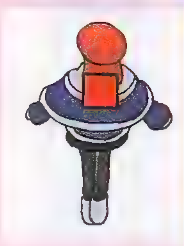


J-Bのメインショットは、拡散系のワイドショット。単発の威力が低いので、堅い敵には接近して撃ち込むにしよう。

美作いろり（みまさかいろり）

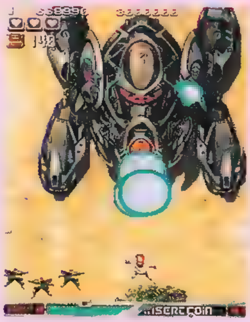


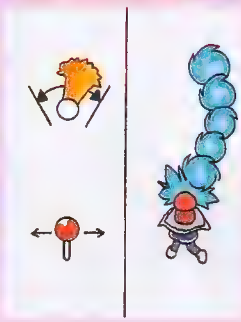
当たり判定



いろりは、メインショット、パワーショット共にある程度幅のある攻撃が可能。祐介ステージボスのように的が小さいボス相手には、ショットが全弾当たらず苦戦を強いられることになるが、基本的にはいろんな状況に対応できる安定したキャラといえる。移動スピードもちょうどよい速さなので（全キャラ中最も遅いのだが）、見た目でこのキャラを選んでも損することはないぞ。

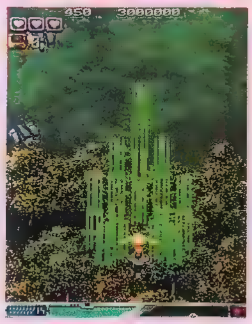
パワーショット





いろりのパワーショットはレバー方向に左右30度くらいまで傾けることができ、着弾時の威力は全キャラ中最も高い（爆風の威力は祐介と同等）。爆風は着弾した場所に残るようになっている。

メインショット



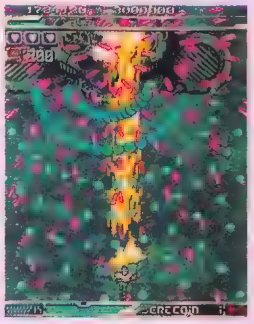
いろりのメインショットは、ストレート系のワイドショット。J-Bにも言えることだが、中央寄りのショットほど威力が高い。

これらのことを頭に入れておこう『エスプレイド』の基礎知識

Aボタン利用法

最初のページでも触れたのだが、Aボタンは押しっぱなしにすることで自機の移動スピードを遅くすることが可能。密度の濃い弾幕を避けるときに、このことを利用すれば、自ら敵弾に突っ込んで死ぬということも少なくなるはずだ。

細かい弾避けが必要となる中ボスやボス戦では、AとB両方のボタンを押しっぱなしにして、弾避けに専念するといいだろう。



ボス戦などでは、AとB両方のボタンを押しっぱなしにするのが基本となる

敵に倍率をかけてスコアアップ!

このゲームでは、敵をある特定のやり方で破壊すると、敵に倍率がかかり(2倍〜16倍)、これによってハイスコアを狙うという得点システムになっている。

倍率のかけ方は、

「パワーショットが当たっている間(爆風も含む)に、メインショットを当てて敵を破壊する」

というもので「敵を破壊したときに、その敵に当たっていたパワーショットの数+1」という数値が、敵の得点にかかる倍率(パワーショットが1発だけ当たっていれば2倍、15発なら16倍)となる。

また、敵に倍率をかけて破壊すると、倍率サービスモードに入り、その後一定時間内に破壊した敵すべてに同じ倍率がかかるようになる。敵に倍率をかけて破壊したとき、画面左上の円アイテム表示の下に現れる数値は、このサービスモードの持続時間を表しており、この数値がゼロになるとサービスモードは終了となる。

サービスモードの持続時間は、円アイテムを回収することによってわずかながら延長することができるので、円アイテムを回収しつつ、倍率をつなげていくといいだろう。

倍率を狙っていくことは、エクステンドの近道でもあるし、いろんな意味でこのゲームを攻略するうえでプラスとなる。そんなわけで、稼ぎに興味のない人も「倍率なんてどうでもいい」なんてことを言わず、余裕のあるときは積極的に高い倍率を狙っていくようにしよう。

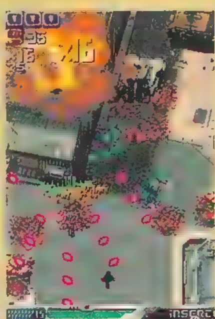
倍率のかけかた



まずは敵に向かって、パワーショットを発射し、



すぐにメインショットを撃ち込みパワーショットを当てた敵を破壊する。



すると、パワーショットが当たっていた数に応じて敵に倍率が掛かり、



一定時間、その後に撃った敵にも同じ倍率がかかるようになる。

計画性を持ってガードバリア回復モードに突入せよ!

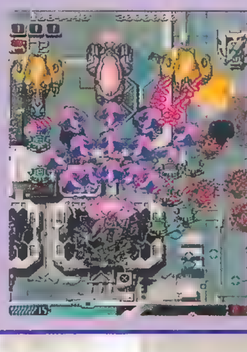
ガードバリアゲージを回復することができるEアイテムは、ある条件を満たすことによって出現する。その条件とは、

「円アイテムを200個(初期値)集め、なおかつガードバリアゲージが減っている」

というもので、これを満たしていると、アイテムの個数×2フレーム(1フレームは60分の1秒)の間にPアイテムが、または円アイテムの代わりにEアイテムが出現する「ガードバリア回復モード」に入る。

回復モードの時間がゼロになるか、ガードバリアがMAXまで回復すると回復モードは終了し、次に必要な円アイテムの数は、プラス100ずつ加算されていく(200個の次は300個となる)。

アイテムを出す敵があまり出現しない場所で回復モードに入ってしまうと、当然のことながらほとんどゲージを回復することができない。よって、円アイテムの数を調整して、アイテムを出す敵がたくさん出現するところで回復モードに入るようにしよう。



普段Pアイテムを出さない敵でも、倍率をかければEアイテムを出すぞ。

敵弾消しについて

まずは右下の写真を見てほしい。このような状況になったら、誰もが「バリアを使うか…」という雰囲気になってしまうところだが、ちょっと待ってほしい。

というのも、実はこのゲーム、特定の敵(中ボスやボスのパーツなども含む)を破壊することによって敵弾を消すことができるからだ。

右下の写真のような状況になっても、敵さえ破壊してしまえば、左下の写真のように敵弾は消え、九死に一生を得ることができる。

敵弾消しをうまく利用し、バリアを節約するためにも、敵弾消しを行う敵をしっかりと把握しておこう。



なんだかヤバげな雰囲気だが、



撃ち込みが間に合い、中ボスの1次形態を撃破、と同時に敵弾は消滅し、窮地を脱することができた。

これだけは押さえておきたい

前半3面BOSSワンポイント攻略

今回は前半3面のボスを軽く攻略。前ページの基礎知識とあわせれば、とりあえず前半3面は突破できるはずだ。

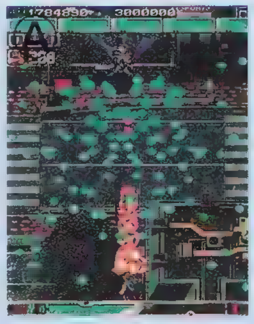
祐介ステージBOSS 近江覚(おうみさとる)

祐介ステージでは、夜叉によって洗脳されてしまった「近江覚」が、ボスとなって主人公たちに戦いを挑んでくる。覚醒したばかりのESP者なんかに後れをとらないためにも、次の2つのポイントを押さえて戦うようにしよう。

いつ撃ち込むか?

覚は、的が小さく、画面内をあちこちと動き回るため、ショットの狙いがつけづらいなかなかストレスの溜まる相手。だが、こんなイヤなやつにも集中攻撃を浴びせるチャンスはある。

そのチャンスとは、写真Ⓐのように覚が拡散攻撃をしてくるときで、このとき覚は動きを止めるのだ。よって、写真Ⓐの攻撃は覚の正面で避けるようにし、パワーショットをたっぷりくらわせてやろう。



この攻撃のときがチャンス。でも、覚が画面下のほうにいるときは、横に逃げたほうがいいかも…。

ビットの対処法

覚が各段階の開幕（1段階目は除く）に射出するビット攻撃は、一見きつい攻撃のように思えるが、実は簡単に対処することができる。

その対処法とは**「ビットを速攻で破壊する」**、ただこれだけである。

ビットは、破壊したときに敵弾消しをおこなってくれるので、逃げ道の確保など考えずにビットを撃ち込むようにしよう。しっかりと撃ち込んでいれば（AとB同時押しで撃ち込むのがベスト）、ビットの弾に追いつめられる前に破壊できるはずだ。

J-BステージBOSS IZUNA(イズナ)

J-Bステージボス「IZUNA」は、キツイ攻撃が多く、たとえ1面時であろうとも気の抜けない相手。慣れないうちは、いつでもバリアを張れるように心の準備をしておこう。

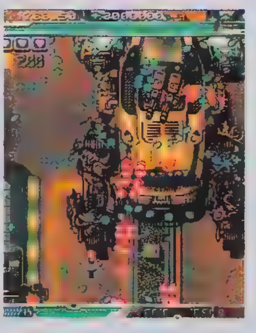
パーツをすべて破壊すると危険!

対IZUNA戦では、左右についているパーツ（手前側）のうちどちらか一方だけを破壊して、ボス中央の主砲を撃ち込むことが重要なポイントとなる。両方のパーツを破壊してしまうと、奥についてるパーツが弾を撃ってくるようになり、非常にキツイ状況となってしまうので注意したい。

残しておいたパーツは主砲破壊後に撃ち込んで破壊すればOKだ。



パーツを片側だけ破壊して主砲を撃ち込む、これが理想。



手前のパーツを両方とも壊すとこんなことに…。

V字弾の対処法

主砲が撃ってくるV字弾は、中央に広い隙間があり、その隙間の間に入って避けるようにする。無理に外側を避けるとかえって危険だ。

なお、このV字弾を避けるときは、基本的にボスの正面で避け、ボスが吐き出す「浮遊機雷」を撃ちつつ、主砲を撃ち込むのがベスト。ただし、3面時に限ってはこれを破壊すると撃ち返し弾が飛んでくるので、ボスの正面からズレた位置でV字弾を避けよう。



3面時のV字弾は、ボスの正面からズレた位置で避ける。



ちなみに、3面時にボスの正面にいるとこうなる。キツイね。

いろりステージBOSS ペラボーイ

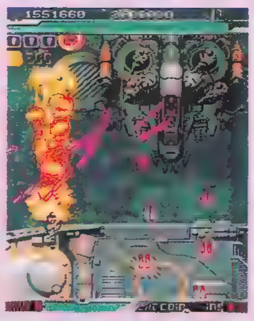
いろりステージボス「ペラボーイ」は、純粋に弾避け能力だけをプレイヤーに求めてくるため、攻撃パターンを覚えていなくても何とかなってしまう部分がある。

だが、より確実にボスを倒すためにも、次に説明するポイントをしっかりと押さえ、戦いを有利に展開しよう。

ボスの端っこを撃ち込め!

このボスは、中央部のパーツ（計5個）をすべて破壊するor一定ダメージで攻撃パターンが変わるという仕組みになっている。

パーツを破壊する前と後では、破壊後の攻撃パターンのほうがキツく、パーツを速攻で破壊してしまうと、かなり長い間キツイ弾避けを強いられることになってしまう。よって、このボスと戦うときは、一定ダメージでパーツが壊れるまで、ボスの端っこのほうを撃ち込むようにしよう。



中央部のパーツは、できるだけ破壊しないようにしよう。

次号、前半3ステージを徹底攻略!お楽しみに!





人類の生き残りを賭けた稼ぎパターン!

(違う色を撃つと人類絶滅?)

西暦2521年　7月13日

人類の破滅から1年。衛星軌道上に退避していた宇宙巡洋艦テトラとその乗組員は、食料・エネルギーの欠乏により、正体不明の敵に制圧された地上への帰還を余儀なくされる。

同日10時50分。大気圏に突入した宇宙巡洋艦テトラは敵の襲撃を受け、シルバーガンを発進させた。

RADIANT SILVERGUN™

レイディアント　シルバーガン

※画面写真は開発中のものです。

担当:RED

いきなり稼ぎ

いよいよステージ攻略に入るのだが、今回はステージ3ーA～Cの稼ぎパターンとなっている。

なぜ、いきなり稼ぎ攻略なのか?このゲームは、アイテムによるパワーアップは一切なく、スコアを経験値とみなして自動的にパワーアップするというちょっと変わったシステムであることは前号でもお伝えした通り。

このシステムによって、スコアを稼いだ場合は、どんどん自機が強くなり、楽に進めるが、逆にまったく稼がずに普通に進んでしまうと、自機がなかなか強くならずに後半が厳しくなってしまうのである。

どうやって稼ぐのか?

スコア稼ぎのフィーチャーはいくつかあるが、まず意識してほしいのは、チェーンボーナスと、ボス破壊率ボーナスの2つ。

チェーンボーナスというのは、同じ色属性の敵機を続けて撃っていくと、3機撃つごとに得られるボーナス得点のこと。ボス以外の敵機は、すべて赤、青、黄、いずれかの色属性をもっているのだ。ほとんどのステージは赤の属性の敵機が多く出現するので、赤の属性の敵機のみを撃ち、青や黄の属性の敵機は逃がしながら進む、というのが稼ぎプレイの基本スタイルとなる。ボス破壊率ボーナスは、ボスのパーツ破壊率に応じて得られるボーナス得点。パーフェクトは10万点だ(結構でかいよ)。

今回のステージ3ーA～3ーC攻略は、この2つのボーナスを効率良く得るためのパターンとなっている。決して簡単な内容ではないが、ステージ3ーCまで効率良く稼げれば、それ以降の展開がかなり楽になる。慣れてきたら、是非チャレンジしてほしい。



パッと見は「黒い敵機」。しかし色属性は「赤」。

B+Cで隠しキャラが

確認がとれなかったため、前号ではその存在をほのめかすだけに終わってしまった隠しキャラが発見された!



こいつが話題の隠しキャラ。なんだコイツ…?

どうやら特定のポイントをB+C(ロックオンスプレッド)で撃つと出現するようだ。現時点では、ステージ3ーBでしか発見されていないが、ここ以外にも隠されていそうな感じだぞ。

バルカンの追加仕様について

Aのバルカンだが、パワーアップの段階にかかわらず、ボタンを押して1発目は単発弾が発射されるようになった。これは、チェーン狙いのプレイをするときに、狙っている色属性の敵機だけを精密に狙い撃ちしたい場面で非常に役に立つ。今回の攻略でも、ステージ3ーBでこのテクニックを使う場面があるので覚えておこう。

押しっぱなしだと、ソフト連射によって、パワーアップのレベルに応じた、本来のショット幅のバルカンがフルオートで発射されるし、自分でAボタンを連打すれば単発弾を連射(これも重要な場面あり)することもできる。Aのバルカンに限らず、このゲームのショットはすべてボタン押しっぱなしで連射してくれることも覚えておこう。



右の赤い自機が撃ってるのが単発弾。左は押しっぱなしによるフルオート連射。

武器



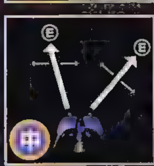
A BUTTON
前方向へのバルカンレーザー
威力:強



B BUTTON
高命中率のホーミング弾
威力:弱



C BUTTON
斜め方向へのスプレッド弾
威力:強



A+B BUTTON
前方向にいる敵をサーチするホーミングプラズマ
威力:中



B+C BUTTON
全方向で射程距離内の敵をサーチするホーミングスプレッド弾
威力:中



A+C BUTTON
後方向に広がるワイドショット
威力:中



A+B+C BUTTON
丸ピンク弾を消し去るレイディアントソード
威力:強



A区間

スタート直後に出現する赤ザコ6機をバルカン（Aボタン）で撃ち、その後に出現する青ザコと黄ザコは逃がしてしまおう。このとき、黄ザコが逃げるときに撃ってくるピンク弾をレイディアントソード（A＋B＋C、以下ソード）で消してソードゲージを少し稼いでおこう。ボスでいきなりハイパーソードを使えるようにするため、道中であらかじめゲージを溜めていくのだ。


黄ザコにピンク弾を撃たせ、ソードゲージを溜めておこう。

B区間

ここでのポイントは、赤い大型機にピンク弾を撃たせてソードで消し、ソードゲージを満タンにしておくこと。大型機は、一定時間内に砲頭部分を破壊すると、ピンク弾を撃つようになることを利用したパターンだ。

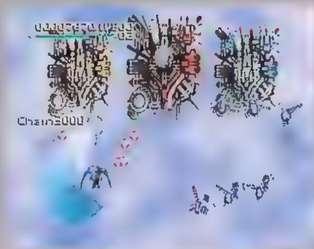
赤い大型機に撃たせたピンク弾でソードゲージを満タンにしたら、下の写真のように黄色い大型機と青い大型機の間でスプレッド（Cボタン）を撃ち、上から出現する赤ザコ6機を撃つ。

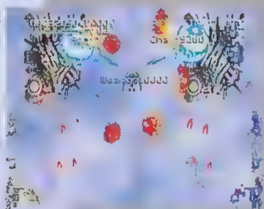
ボス直前の9機の赤い小型機は、スプレッドで撃って全滅させよう。

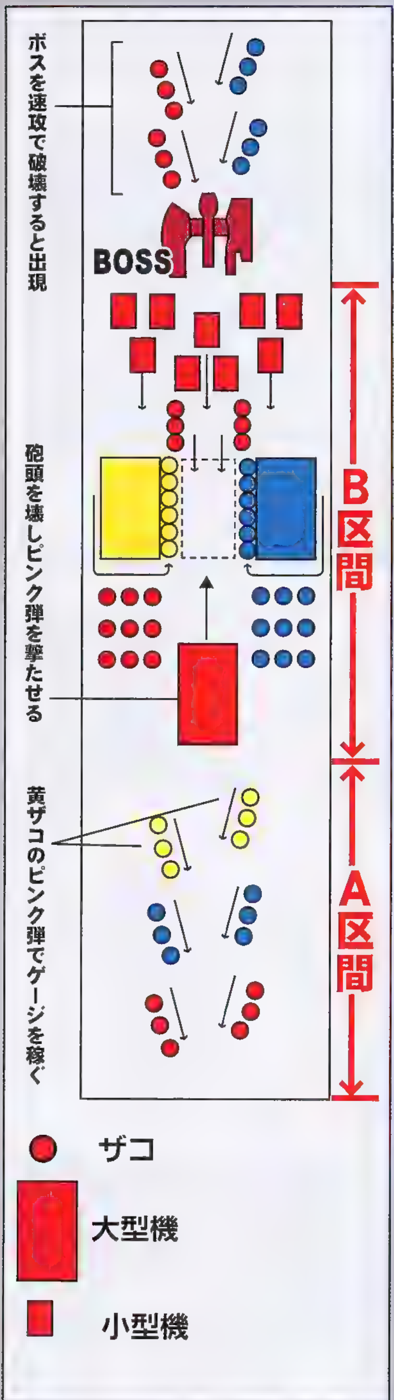

バルカンを撃ちながら浮上してくるのを待ち構え……


浮上してきたらCボタンを連射。砲頭を破壊する。


左の赤ザコをバルカンで撃ち……


大型機の撃ってくるピンク弾でソードゲージを満タンにする。

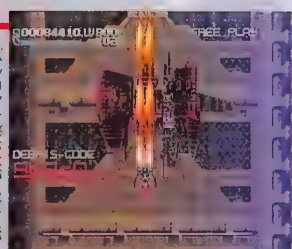

ここはCで赤ザコを撃つ。撃ちもらさないように注意。





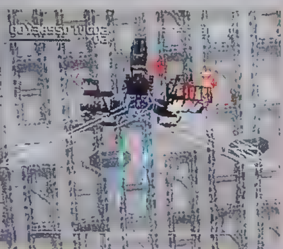
今回紹介するのは、ボスの瞬殺とパーツの完全破壊を両立するためのパターンとなっている。マップ上にも書いてあるが、ボス破壊後のザコは、ボスを速攻で破壊しないと出現しない。ハイパーソード以外の装備でちんたらパーツを撃っていては、パーツを完全破壊しつつザコをすべて出すことはまず無理なのだ。

このボス、スコアのことを気にせず倒すだけなら特に問題はないだろう。慣れてきたらこのパターンで瞬殺＋パーツ完全破壊を狙ってみよう。


バルカンを撃ちながらボスが浮上してくるのを待ち構える。


ボスが浮上したら（＝バルカンがヒットしたら）ハイパーソードを発動して体当たり。


ボスが大量のピンク弾を撃ってくるので、無敵時間内に再度ゲージを満タンにして……


ゲージが溜まった瞬間にすかさず2発目のハイパーソード発動。

レイディアントシルバーガンちょっと一言： 前号で「練習ステージは30カウントまで」と書かれていたが、その後変更され、現バージョンでは15カウントになった。だが十分練習できる時間ではある。ソードの使い方を練習するといいぞ。

STAGE RADIANT SILVERGUN 3B

A区間

まず、中央の地形に付いている砲台3門をAかCで撃つ。次の左右に展開してくる赤ザコはCで撃つのがいいだろう。赤ザコを撃ったら地形の右側を抜けていく。

B区間

右側の地形に付いている赤い砲台3門と、赤ザコ3機をAで撃つ。左側の地形に付いている赤い砲台3門は、Cで狙い撃ちしよう。

下に残っている青砲台から弾を撃たれてしまうが、積極的にソードを使って弾を消し、ゲージを溜めるつもりでいこう。

C区間

赤ザコと青ザコの混合編隊がくるくる回っているが、Aで赤ザコのみを狙い撃ちする。

赤ザコを3機撃ったら、残っている青ザコの輪の中に入り、B+Cを連打して隠しキャラ（5万点）を出す。B+Cを小刻みに連打すれば、照準が大きく広がることはないので、青ザコは撃たずに隠しキャラだけを撃つことができる。

隠しキャラを出したら青ザコの輪の中から出て、目の前にある大きな砲台のかたまり（?）に撃ち込みにいく。このとき、砲台から弾を撃たれるが、落ちついて避けよう。弾を避けたら砲台の真正面で密着し、Cで撃ち込む。

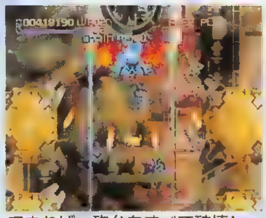
ただし、右から出現する黄ザコを、スプレッドに巻き込まないように注意しよう。黄ザコをやり過ごしてから撃ち込むと確実。



赤ザコをA単発押しで狙い撃ちする。



B+Cをボタン連打すれば青ザコを撃たずに隠しキャラを出せる。



できれば、砲台をすべて破壊してから本体を破壊しよう。

D区間

地形の後ろに隠れている砲台は、BCで撃つ。そのあとの中～大型機は、AとCを使って速攻で破壊していこう。

E区間

左右の地形の赤い砲台6門は、画面中央からCで撃つ。通路を進んでくる赤い小型機はAとCをうまく使ってなるべく3機すべて破壊しよう。

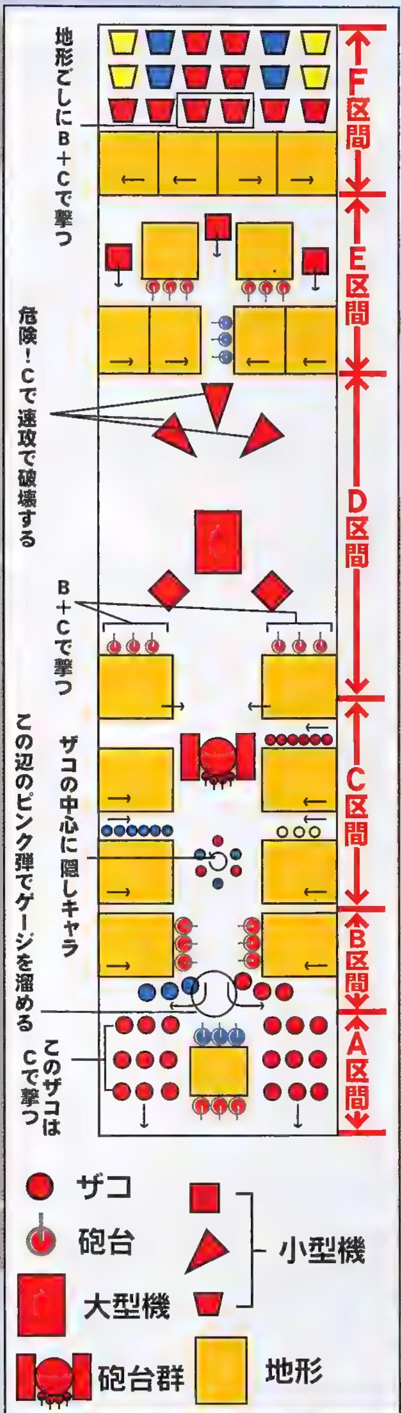
Cをうまく当てて、砲台を素早く全滅するのがポイント。

F区間

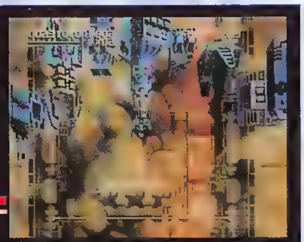
地形が閉じているうちから、A+Bを使って地形越しに前列の赤い小型機を撃っておこう。前列中央の4機ぐらいはなるべく早めにA+Bで撃っておきたい。スクロールが進んで小型機群が目の前まで接近してきたら、CやAを使って、まずは赤い小型機から全滅させてしまおう。赤いヤツをすべて撃ったら、残りの青と黄の小型機は撃ってしまってもOK。



ここぞA+Bの活躍する場面。



STAGE 3B BOSS MIKA-L



このボスで死なないために大切なのは、どのパーツがどんな攻撃をしてくるかを把握することと、ステージ道中でゲージを稼いでハイパーソードをストックしてくること。

特に注意したい攻撃は、本体の両隣のパーツが撃ってくる青白いレーザー。発射の前兆がほとんどないので、常に警戒が必要だ。

スコアを稼ぐうえでのポイントは、パーツの完全破壊と、次のステージの最初の稼ぎに使うハイパーソードのゲージを溜めておくこと。パーツ完全破壊を狙ううえでの注意点は、中央、ボス本体の左右に付いている小さいパーツもちゃんと撃つこと（Aが狙いやすい）。また、この2つのパーツを破壊すると、ピンク弾がこなくなるので、それまでにゲージを満タンにしておこう。

MIKA-L オススメ破壊パターン



まずは、このパーツにバルカンを撃ち込み一気に破壊。



逆サイドのパーツ2つは、ハイパーソード＋少しの撃ち込みで壊せる。



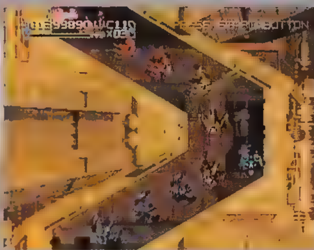
A区間

スタートしたら画面一番上の中央で待機。三角形の中型機が出現したら左の写真のようにA+CかB+Cで中央のヤツを撃ってしまおう。残った2機はCで撃つ。この直後に出現する大型戦艦は、前のステージからストックしてきたハイパーソードで破壊する。


B+Cでも良い。両サイドの2機はCで。

B区間

地形に付いている赤の砲台群は、AかCで速攻で撃っていく。怖がらずに画面の上のほうまで出ていき、弾を撃たれる前にどんどん破壊していこう。6門×2セットを撃ち終えたら、写真の位置で待機して、青ザコ、黄ザコをやりすごし、黄ザコの次の赤ザコ3機をAで撃ったら、地形と青ザコの隙間を左へ抜ける。左の地形に付いている赤い砲台3門はCで撃つ。この赤い砲台3門を破壊したら、黄色の砲台の弾を避けながら大急ぎで右上へ抜けていこう。砲台は、一定間隔でしか撃ってこないので、撃ってくるタイミングを計れば簡単に右上に抜けられる。慣れれば楽勝。


赤ザコがくるまでここで待機。

C区間

右から迫り出してくる地形を写真の位置で待ちかまえ、地形の手前に付いている砲台6門をAかCで出現即破壊していく。地形の向こう側に付いている砲台6門は、A+Bで撃つ。


Cを使う場合、左の青い砲台を巻き込まないように注意。

D区間

左の壁の3門の赤い砲台は、Cでうまく狙い撃ちするのだが、しっかりパターン化しないと非常に難しい。自分なりにCの発射位置、タイミングを精密にパターン化しよう。ちなみに筆者は、左の写真の自機の位置、タイミングでCを発射している。

赤い砲台を破壊したら、青い砲台からのショートレーザーのタイミングを計りながら上に抜けていく。青い砲台は、でたらめに発砲しているわけではなく、端から順番に同じタイミングで発砲しているので覚えてしまえば簡単だ。


一つの例。この位置、この瞬間にCを撃てば赤い砲台のみを破壊できる。

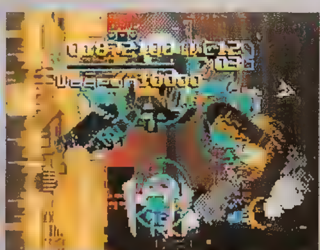


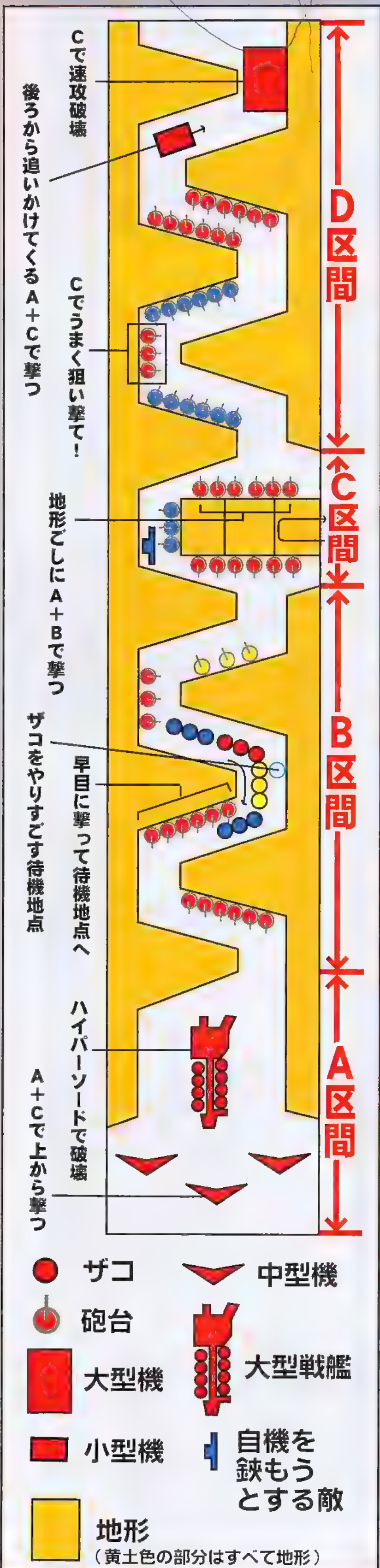
まず、ボスが出現したら、写真Aのように、ボスの正面にはりつく。なんと、ピンク弾を撃ってくる攻撃モードまでは、この位置が安全地帯となるのだ。この位置からB+Cを使って攻撃しよう。

ピンク弾が来たらいったん攻撃をやめて下に逃げ、2～3発避けたら今度は写真Bのように画面一番上の壁ぎりぎりの位置に行く。ボスはピンク弾を撃ち終えると自機のすぐ横まで迫ってくるが、なんと今度はここが安全地帯。あとはB+Cで撃ち込むだけだ。


写真A　ピンク弾が来るまでは、この位置が安全地帯となる。

反射レーザー ← 対地攻撃（火柱） ← ピンク弾


写真B　ピンク弾を避けたら、左上or右上に合わせてからBCで攻撃再開。



前号のお詫び： 前号16頁のレイディアントシルバーガンの記事中におきまして、「次ページのソードゲージの解説にも目を通しておこう」という記述があるにもかかわらず、仕様変更に伴う原稿の差し替えにより、ソードゲージに関する記事が掲載されていませんでした。お詫び申し上げます。

主砲、発射！(by椿)



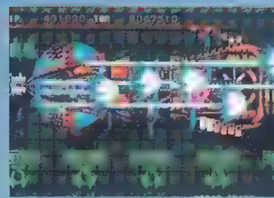
担当 はま—

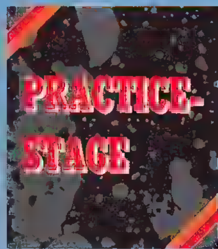
前号のお詫びと訂正

前号の記事中で「赤は威力不足なので、後半は別の武器を云々」という記述がありましたが、やり込むにつれ全然そんなことはないというのが発覚。STAGE-B以降の道中は「基本的に」赤で進み、一部のボスで別の武器を使う程度だったりします。

また、「青のスペシャルウェポンの威力が低い」とありますが、これもまったくの誤りで、全弾きちんと当てれば全武器中でも屈指の破壊力です。

以上、大変ご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。


「長い」敵には特に有効。



コインを入れてスタートボタンを押すと、おもむろにプラクティス（練習）ステージが始まる。が、練習といいつつもやってることは実戦となんら変わらず、やられれば残機はどんどん減っていくので気が抜けない（しかも、けっこう難しい）。

エリア1

スタート直後に出るミサイルアイテムは、少し待ってホーミング（H）にしてから取るように。次の戦車×3もひとつずつ壊し、コインアイテムを育てる（点数をアップさせる）ようにしたい。このゲームは200万点ごとに1機増える（最大4機）ので、まめに稼ぐ努力をすればそのぶん先へ進めるようになる。

この後に出現するウエポンアイテムは、次の中ボスのために「紫」を取ろう。


台座を残し、コインを1つずつ回収していこう。

中ボス

中ボスは、ザコ戦車が少し強くなった程度。紫のショットを3発も当てれば倒せるはず。通常弾でちまちまと攻撃してくるが、これは紫の煙弾で消そうとせず避けること。


左右の戦車は、中ボスを倒してから炸裂弾で狙い撃ちする。

エリア2

中ボスを抜けた後は、軽くザコ戦車の攻撃が続く。しばらくすると中型の輸送船がたくさん並んでいるが、実はここはかなりの難関。紫ではキツいので、最初に出るウェポンチェンジアイテムで「赤」にしよう。そうしたら画面右下で砲塔を左上に向け、正面のヘリをサブショットで壊しつつ弾よけに専念。シャッターが見えるころにはほとんど始末しているはずなので、左の輸送船を壊して出現するウエポンチェンジアイテムで再び「紫」に戻そう。


このへんで粘る。

空中戦艦アンフィーキャンMk-II

とりあえず、ボスが攻撃を始める前に正面中央で密着し、紫の炸裂弾を撃ちまくって撃ち込み点を稼ぐ。

ボスの攻撃が始まったら、そのまま正面の主砲を狙い撃つ。ここさえ壊してしまえば、後は相当楽になるはずだ。


炸裂弾を直接当てれば、弾を撃つ前に壊せる。


左側の砲台の弾を煙弾で消しつつ、誘導弾も壊す。

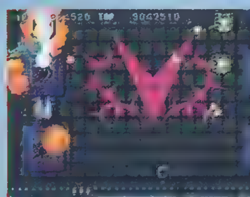

あとは右側で青い放射弾の隙間に1回入るだけ。



中ボスが多く、ボス戦前でも大型の敵（列車）が連続で出てくる。この面では「紫」が大活躍するぞ。

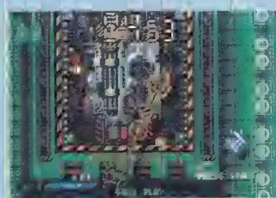
エリア1

開幕はザコ戦車のほかに、砲台が左右に計6個設置されている。が、実はこの砲台、決まった方向（斜め下45度）にしか攻撃してこないので、左右どちらかに寄ってしまえば怖くない。


パターンを覚えてないうちは、どちらか片方に的を絞ろう。

中ボスA

中ボスA自身の攻撃は大したことはないが、まわりにい


時間が経つと右側のオノを振り回してくる。さっさと壊してしまおう。

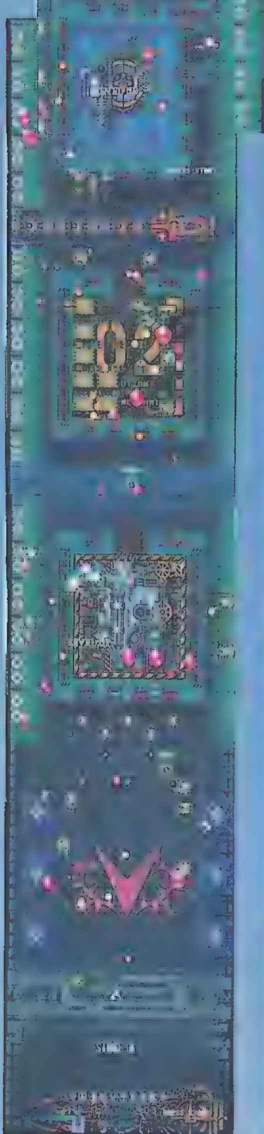
エリア2

エリア1



エリア2



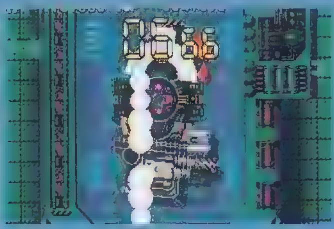


る戦車×4がやっかい。ボスの攻撃が始まる前に、とりあえず右側の2台は壊してしまうといいだろう。

中ボスB

1体目の中ボスを倒してから、間髪入れずに2体目が登場。こいつにはリボルバーが付いていて、自機を狙って高速の弾を撃ってくる。

しかし、実は本体にぴったり張り付いてしまえば弾には当たらない。ただ、押されてまわりをグルグルと移動してしまうので、中ボスの攻撃が始まる前に左側の戦車×3を始末しておこう。

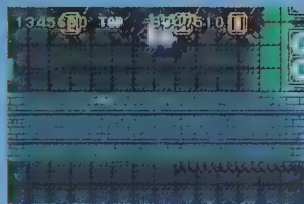


中ボスの回転に身を任せ、砲塔だけ回して撃つ。

エリア2

中ボスBを倒すと、進行方向が上から右上→右に変わる。サブショットの発射方向もそれに合わせて変化するので、つられて砲塔の向きを勘違いしないように。

右上に進んでいる最中、コインの入ったコンテナが右下に4個、上に4個出現する。できれば全部取りたいが、スクロールの関係上すぐに消えてしまうので、列車や戦車の対処はできるだけ迅速に。



砲塔を右上に向けてザコ戦車を破壊してから、上に並んだコンテナを壊そう。

中ボスC

画面上部から小屋を破壊しながら出現する中ボスC。真下にいると下の地形と挟み打ちになって潰されてしまうので、画面左側にいよう。そのまま後ろから炸裂弾を撃ち込み続ければ、特に問題なく倒せるはず。むしろ、その後に控えている戦車×2の弾に注意しよう。



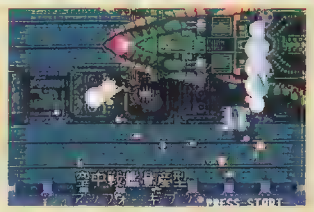
この位置で中ボスを倒したら、上下の隙間から前に出る。

空中戦艦量産型アンフォーギブン

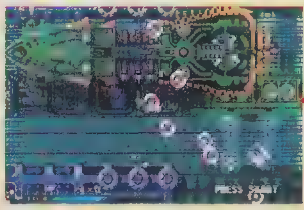
中ボスCの直後、1面のボスと同型の中ボス（量産型だが）が登場。タイマー表示がなく、扱い的にはボスクラスとなっている。

順調に紫のまま来ている時は、1面と同じように正面に張り付き、左から撃たれる放射状の通常弾の間に1回入るだけですぐに倒すことができる。それ以外の武装だと時間がかかってしまうので、画面右下で粘りつつ、左から飛んでくる誘導弾を砲塔を回してこまめに壊していこう。

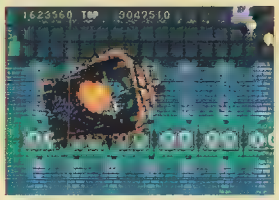
アンフォーギブンを抜けて進行方向が上に切り換わった直後にミニ戦車が並んでいるが、こいつらはスクロールが変わる前に画面外で倒すことができる。この後ウェポンチェンジ×1とミサイル×2が出るので、紫とホーミング×2を取ろう。



紫なら、この直後に倒せる。



この攻撃は避け重視。自信がなければスペシャルウエポンで。

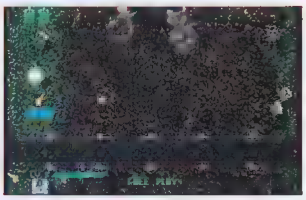


画面の一番右上で、砲塔を真上に向けて連射。倒せば点数が入るので分かる。

迎撃機動トレーラー マタ・ハリ

ボスの登場時に超小型の敵をバラまいてくるが、これが非常にやっかい。まずは写真の位置で左側を一掃してしまい、弾よけを優先しながら右側を根気よく狙おう。少しでも危険を感じたら、すぐにスペシャルウエポンを使うこと。

この後はボス本体の前に、まずは中ボスクラスの列車3台と戦うことになる。



このへんで真上に撃とう。

●1台目（緑の列車）

リング状のカッターを付けたアームを振り回すが、画面一番下にいればOK。中央下の通常弾を撃ってくる砲台にだけ気を付けよう。ちなみに、倒した後の残骸に付いているカッターにも当たるので油断しないように。

●2台目（赤の列車）

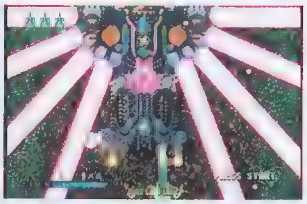
左右の砲台と上の主砲から高速弾を撃ってくるが、これらはすべて破壊可能。炸裂弾を本体に当てておけば問題なく壊せる。

●3台目（青の列車）

攻撃が通常弾のみなので、特に問題はない。煙弾で消してもいいが、基本的には避けたほうが安全。

●本体

本体に対しては、正面からほとんど動かずに撃ち続けているだけでOK。本体下部の砲台から2連装の通常弾×4を断続的に撃ってくるが、撃たれたのを見てから少しズレるだけで簡単にかわせる。そのうちピンクの小さな弾が紛れてくるが、こちらも問題ないだろう（ただし、紫の煙弾では消せないので注意）。近くても焦らないことが重要。



そのうちレーザーを撃ってくるが、真下付近にいればまったく影響なし。

マニア垂涎！

ゲーメストのシューティングビデオシリーズ



最新作
商品番号：GV・43

怒首領蜂2ND 紅の弾幕編

ゲーメストビデオでは、極めて珍しい2巻目のビデオ。しかもシューティングでは初の快挙です。1巻目の怒首領蜂は「NAI」氏によるCタイプの攻略でした。これまた非常に好評だったわけですが、寄せられてきたアンケートハガキに、「長田仙人のA・Bタイプの攻略プレイも観てみたい」という意見が多かったの少なかったのって！まーすこぶる多かったんですよ。こりゃ～出すしかないよね、っつー感じで作りました。長田仙人のプレイの凄さはまさしく「百聞は一見にしかず」なので、敢えてここでは書きませんが、Cタイプの攻略とは全然違った凄さが味わえることは確か。あと、A・Bタイプ2機体の攻略を完全収録してお値段は据え置き、っつーのも魅力ですネ。

大好評発売中 価格5800円（税別）収録時間100分



商品番号：GV・11

極上パロディウス

プレイヤーは、かつてスコアラーとしてブイブイ言わせ、今はゲーメストライター兼ヘキラーに進化した「京城」。このビデオはスコアラー現役時代の京城の超プレイが観られる、ある意味レアなビデオと言えるでしょう。しかもナレーションは國府田マリ子さん。ゲーメストビデオでプロの声優を起用したのは、この極パロが初めてなんですよ、実は。

価格6000円（税込）収録時間80分

商品番号：GV・27

バトルガレッガ

キャサ夫といえば、やはりバーチャが上手い人ってイメージがありますが、このビデオを観れば、キャサ夫は3D格闘だけじゃなく、ゲームというゲームはアホほど上手い、嗚呼まさにゲームの申し子なのだなあ、ということが嫌ってほどわかるでしょう。避けて、撃ち込んで、自機を潰して、稼ぎまくる。付録CDも付いてアホほどオトクのロングセラーです。

価格5800円（税込）収録時間70分



スペシャル音楽CD付



商品番号：GV・30

レイストーム

洋画のようなオープニング。ジョシュア・ポッペイ氏による英語のナレーションが異様に盛り上がるレイストームの世界。タイトーのシューティングゲームは背景が奥深くてナイスですが、もちろん攻略面が充実してることは言うまでもありません。プレイヤーは『キャサ夫』と『KMT』の二人。2つの機体の、まったく異なる芸術的なロックオン・パターンを堪能してください。

価格5800円（税込）収録時間70分

商品番号：GV・39

怒首領蜂

全一スコアラー「NAI」氏のC・TYPE究極プレイをノーカット収録した永久保存版ビデオです。特にラスボス・火蜂との一騎打ちは必見。パターンの美しさと、ギリギリのとこで避けるきわどさが相まって、なんともトレビアンに仕上がりました。収録時に自らの記録を塗り替えるスコアを出すことに成功した、会心の一作です。全国一、この言葉が持つ意味が魂で理解できるはずですよ。

価格5800円（税込）収録時間60分



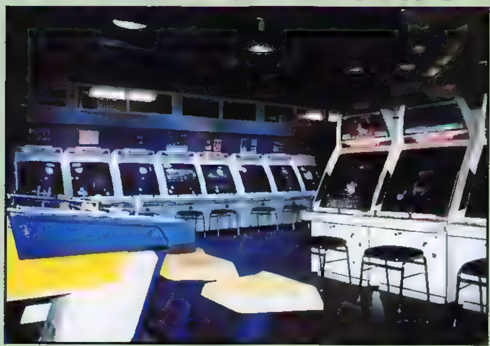
荻窪一大ゲーム王国へ!!

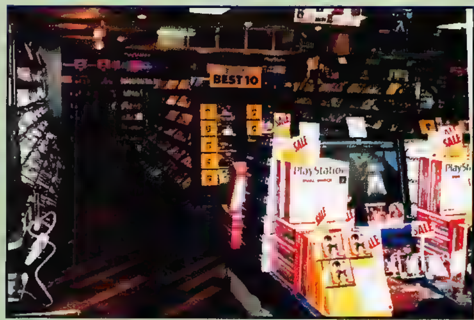
荻窪店はゲームグッズのマルゲ屋、ゲームセンターのG-Model、そしてコンシューマゲームのTVパニックと3店の複合店だからここに来ればゲームに関してはもう完璧って感じ！しかも荻窪駅南口から徒歩15秒足らずという立地の良さ、天気が悪い日だって気軽に寄れるぞ。



マルゲ屋荻窪店店内

G-Model荻窪店店内





TVパニック荻窪店店内

★マルゲ屋各店の内で荻窪店は営業時間が一番長く、仕事帰りのお兄さん、お姉さんも安心して買い物できるね★

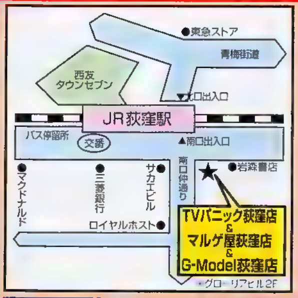
中古ソフト買い取り中!!

TVパニックは新作ゲームはもちろん中古ソフトも扱っているぞ。買い取りにも力を入れているから、遊ばなくなったゲームはぜひTVパニック荻窪店へ！そのお金で新しいソフトも買うも良しG-Modelでゲームをするも良し！

5月5日(祝)マルゲ屋宝島へ

(東京ビッグサイト・東1ホール11:30〜16:00)

ビッグサイト東ホールで5月5日（祝）に開催される「宝島コレクションマーケット4」にマルゲ屋も出展するぞ!このゴールデンウィーク、遊びまくってる人もやることがなくて家でごろごろしている人もシメはこのイベントだ!!東京ゲームショーでは福袋が大好評だったけど、また何か企画を用意しておくのでぜひブースに寄ってね。



■TVパニック荻窪
営業時間：10:00〜22:00
TEL.03-3392-8875

■マルゲ屋荻窪店
営業時間：10:00〜22:00
TEL.03-3392-8231

■G-Model荻窪店
営業時間：10:00〜23:30
TEL.03-3392-8237

本部　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ビル2F
TEL:03-3293-9069　FAX:03-3293-9329

CON SPO
コンスポ

PS テクノソフト 5月21日発売 5800円（税別）

爽快感、保証します!

サンダーフォースV パーフェクトシステム

昨年にサターン専用ソフトとして発売され、大ヒットした同名ソフトの移植だ。

内容は至って単純な横スクロールシューティング。シンプルなだけに誰にでも遊ぶことができるのに、演出の素晴らしさや武器換装による戦略性、そして敵を破壊する爽快感など、PSシューティングの頂点と呼ぶに相応しい完成度を誇っている。

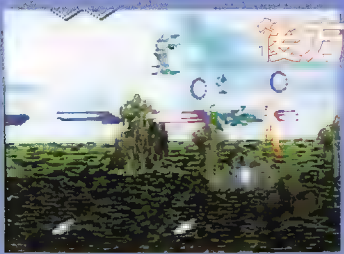


前方拡散

前方への攻撃を主軸とした武器。メインで使うことになる。

WEAPON SELECT
装備換装

敵の種類や配置に合わせ、5種類の武器を次々と使い分けていく戦略性を必要とされるのだ。



後方射撃

唯一、後方へと集中攻撃を仕掛けられる武器。



宿敵探索

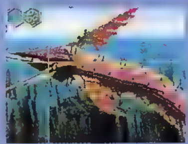
敵を自動追尾してくれるが、威力は最低レベル。



1面ボスの登場シーン。自機との圧倒的なサイズの違いを思い知らされる。

GRAPHICS
美的演出

ポリゴンを駆使した3D演出の数々が、単調になりがちなシューティングを彩ってくれる。ボスの登場シーンは、どれも必見だ!



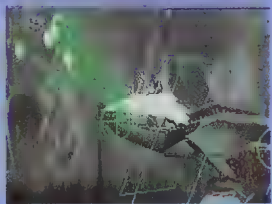
中ボスでも、このサイズ。気を抜くと、押し潰されるぞ!



ジャングルの中での戦闘。地上に寄生する、未知の植物が邪魔をしてくる!

BOSS ATTACK
異形殲滅

標的となるボスキャラは、どれも固有の攻撃手段を持つ。注意せよ。





IRON MAIDEN



DEEP PERPLE

PS版だからココが違う



完全オリジナルムービー

PS版ではオープニングやゲーム中に挿入されるCGムービーや、デジタルビュアーと呼ばれる設定資料集などを追加している。だが一番の目玉は、タイムアタックモード。連続してボスと戦闘していき制限時間内のスコアを競うものだ。

今回の目玉は…



敵を倒すと、タイムボーナスが入る。コンマ1秒でも、速く倒さなければ!

タイムアタックモード

PS　アトラス　発売中　5800円（税別）

万物創世の素、カルディアを巡る争い…

REBUS

ファンタジックかつ独創的な世界観に彩られた、戦略性の高いタクティカルRPGだ。

主人公はふたり



トキサ・クラシコ

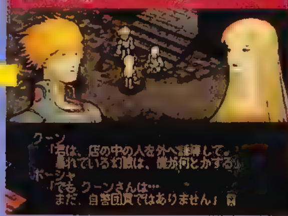
選択可



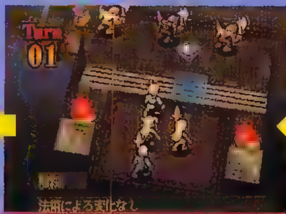
ラクリマ・クリスティ

このゲームはファンタジックな世界を舞台にした新感覚RPG。ゲーム自体の進行もストーリーの展開中に戦闘シーンがあるといった、至ってベーシックなものだが、特筆すべきは戦闘シーンにおける戦略性、及びパズル性の高さだ。自分たちは川を法術で凍らせてから渡り、敵が追ってきたところで氷を溶かし、足止めさせる。そこで別の場所から回り込んで…なんて戦略、やってみたいでしょ？

ストーリー



戦闘開始



一件落着



法則を知れ!!



コモンの攻撃

効いてない





効いてるネ

創造されたキャラはすべてここで紹介してある3種類のうち、いずれかひとつの属性を持っている。それぞれの属性には得意な属性と苦手な属性が存在するので、相性を考えながら戦わせよう！

属性による優劣

高低差による優劣

振り下ろしで強力に	斧・鎚
同高度で強力に	剣・刀
突き上げで強力に	棒・槍

斧による攻撃

あとちょっと…





一発で倒せた！

斧ならば、自分よりも低い位置にいる相手のほうがより多くのダメージを与えられる、など武器にはそれぞれに得意としている攻撃範囲が存在する。

GWプレゼンツ 読サビ&ゲ屋

MAG CUP



ナコルルマグカップ
価格893円　送料:G



リムルルマグカップ
価格893円　送料:G

BIG POSTER



リムルルBIGポスター
価格2100円　送料:G



ナコルルBIGポスター
価格2100円　送料:G　通販番号:SS-187

■とっても巨大なポスター。なんといっても、これだけでっかい七瀬葵先生のイラストが拝めちゃうのは、世界中探してもこのアイテムだけ(多分)。

JIGSAW PUZZLE

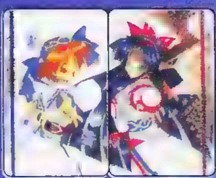
七瀬葵ジグソーパズル神楽
価格2415円　送料:E
通販番号:SS-203

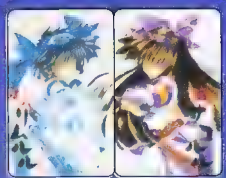


■原画集から抜粋したイラストの500Pジグソー。

TELEPHONE CARD

ナコ&リム
テレカセット
価格2300円　送料:A





ナコ&リム
羅刹テレカセット
価格2300円　送料:A
通販番号:SS-168

■台紙付きの2枚組テレカ。羅刹バージョンのリムって珍しいのだ。

ゲームセンターに登場!

内容:ポスター全10種類予定
イラストレーター:七瀬葵、さいとうつかさ、あきよしよしあき、都築和彦、桜瀬琥姫、夏元雅人、いのうえたくや、(敬省略)etc…。



今後のラインナップにご注目を!

5月末頃発売予定!!

(株)新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321

ご注文方法

●郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。（弊社より発行しております、ゲーメストに専用紙が付いています）価格はすべて税込みです。※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。

●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）

●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。

●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

- 10点 1.メルティ爪切り
- 2.コインホルダー
- 20点 3.メルティテレカ
- 4.ゲレンジャーテレカ
- 5.メルティカードケース
- 30点 6.メルティスポーツタオル
- 40点 7.メルティTシャツ

［郵便振替口座番号］
00150-4-98420
(株)新声社

商品に関するお問い合わせは…
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
TEL：0120-531917
FAX：0120-531955
（月～金曜日　11:00～17:00）

ILLUST COLLECTION



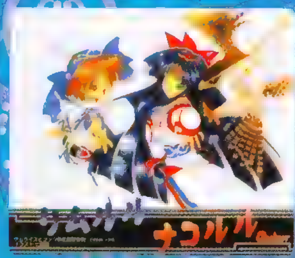
MOUSE PAD



ナコ&リムマウスパッド（雅）
価格1575円　送料:E
通販番号:SS-171

■縦タイプの「雅」と、横タイプの「華」。どちらがお好み？

ナコ&リムマウスパッド（華）
価格1575円　送料:E
通販番号:SS-167



CD CASE



ナコルルCDケース
価格1890円　送料:E
通販番号:SS-172

キャンペーンその内容

下記期間中に、このページに掲載されている商品を5000円以上、読者サービス部、及びマルゲ屋でご購入の方に、応募ハガキを差し上げます。応募ハガキは送っていただくか、マルゲ屋にお預けください。抽選で100名の方に、「ナコルルorリムルルマグカップブラックバージョン」を差し上げます。アンケートハガキは6月12日到着分まで有効です。

期　間
4月29日～5月末日

BINDER

■超美麗なA4サイズバインダー。ノート用紙は30枚入りなのだ。



ナコ&リムバインダー
価格1575円　送料:F
通販番号:SS-189



ナコルルノート用紙
価格525円　送料:E
通販番号:SS-195



急告!!

幻の逸品、

- ●ゲーメスト業務用景品参入第1弾！
- ●現在では入手不可能のイラストを多数収録！
- ●スペシャル仕様イラストは完全描き下ろし！

■「NEO-GEOギャルズポスターコレクション（仮）」
■判型:B2サイズ

※こちらの商品は業務用景品です。通信販売は行っておりませんのでご了承下さい。



グッズプラザ ゴールデンウィークもゲーム三昧ざます。

GOODS PLAZA

巷でウワサの天下無双のゲームアイテム

■月華の剣士の主要キャラが2人ずつセットになった、A1ポスターセット。イラストは、NEO·GEOギャルズカレンダーなどでお馴染みの、るりあ046先生の描き下ろしなのだ!

おまたせしました。5月下旬発売です。

イラスト:るりあ046

ポスターサイズ 594×841ミリ



月華の剣士ポスターセットA
ー楓&あかりー
価格2100円　送料:F　通販番号:SS−212



月華の剣士ポスターセットB
ー守矢&雪ー
価格2100円　送料:F　通販番号:SS−213

私立ジャスティス学園テレカ

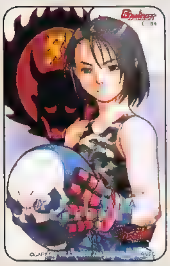
■しかしまぁ、なんつう格好なんだろうティファニーって、なんて思いつつ集める男心。

各1200円

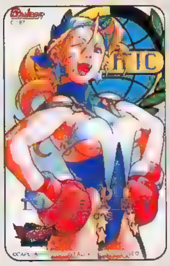
送料A



若葉ひなたテレカ
商品番号:C−186

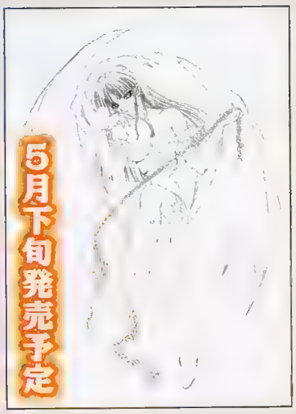


風間あきらテレカ
商品番号:C−188



ティファニー·ローズテレカ
商品番号:C−187

■お待たせしちゃってますモリガンも、5月下旬にはお披露目できる予定。



うたたねひろゆきモリガンポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C−189

うたたねひろゆきリリスポスター

■うたたねひろゆき先生描き下ろしの、リリスポスターなのだ。このイラストを見せられたら、あ〜、やっぱかわいいな〜とか思ったりする今日この頃。

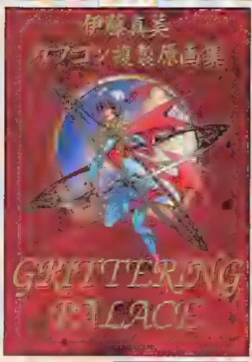


うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円　送料:F
通販番号:C−190



複製原画集

伊藤真美複製原画集 GRITTERING PALACE



価格1575円　送料:E
通販番号:C−191

■伊藤真美先生のカプコンゲームのイラストが満載。

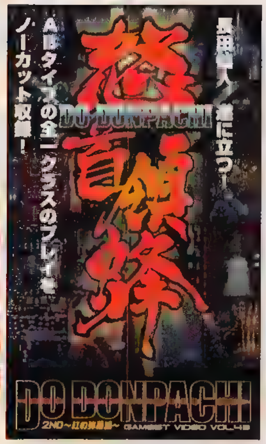
京&庵複製原画集 VERSUS



価格1260円　送料:E
通販番号:SS−204

■京と庵の宿命の対決を描いたイラスト集だ。

怒首領蜂ビデオ2ND ～紅の弾幕編～



■Cタイプの全国一のプレイを収めた前作に続き、またもゲーメストはこの困難を成し遂げた!
今回はA・Bタイプの全国一のプレイを収録してしまったのだ。プレイヤーは、ハイスコアラーなら知らぬ者のいない、あの長田仙人! その見事なまでに計算し尽くされたプレイを見るのだ。

怒首領蜂ビデオ2ND～紅の弾幕編～
価格6090円　送料:H
通販番号:GV−43

ジグソーパズル

■読サビの新メニュー、ジグソーパズル。連休中にじっくり作ってみるってのもいいのでは?

300ピース



KOFジグソーパズルIORI
価格1890円　送料:E
通販番号:SS−215

300ピース

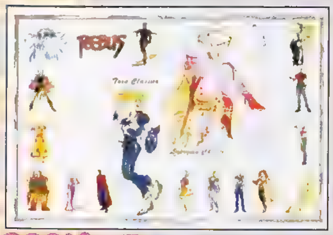


ずっといっしょジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:EMI−7

300ピース



小森まなみジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:NM−6



300ピース

レブスジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:AT−21



500ピース

七瀬葵ジグソーパズル神楽
価格2415円　送料:E
通販番号:SS−203

レブスグッズ

■レブスってやり始めるとはまっちゃって、わりと危険らしい。

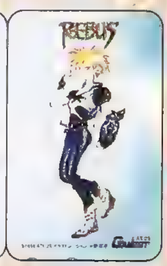
■天野喜孝先生のイラストを18点収録したポストカード。12枚入り。



レブスポストカードセット
価格1050円　送料:B
通販番号:AT−20



レブステレカ～ラクリマ～
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−24



レブステレカ～トキサ～
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−23



レブスマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:AT−22

月華の剣士幕末テレカ

価格:各1200円　　送料:A

■ウワサでは、読サビで密かに販売数で人気投票を行っているらしい…。



楓テレカ	御名方守矢テレカ	雪テレカ	一条あかりテレカ	鷲塚慶一郎テレカ	嘉神慎之介テレカ
商品番号:SS−205	商品番号:SS−206	商品番号:SS−207	商品番号:SS−208	商品番号:SS−209	商品番号:SS−210

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

ずっといっしょフィギュアご購入の方には、ずっといっしょプレミアムカードプレゼント

塗装済フィギュア新作



八神庵フィギュア

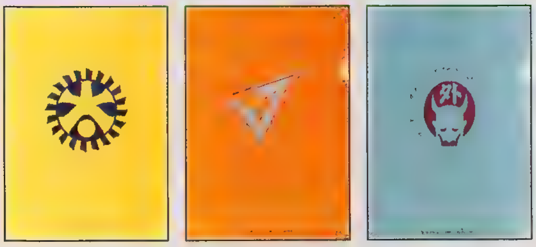


草薙京フィギュア









私立ジャスティス学園クリアファイルセット
価格840円　送料:E
通販番号:C−185

3枚セット



2枚セット

ずっといっしょクリアファイルセット
価格840円　送料:E
通販番号:EMI−8

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97クリアファイルセット
価格1575円　送料:E
通販番号:SS−214

4枚セット

クリアファイルセット

サイズはA4です



ZUNTATA RARE SELECTION Vol.3 S'WORK'S



■「ランディングギア」「ガメラ2000」等を手掛けたSHU氏の過去7年間の音楽を収録。

ZUNTATA RECORDS S'WORK'S
価格2550円　送料:E
通販番号:ZTTL−0022

Piaキャロット2

■人気ゲームPia2のコスチュームと、Tシャツがコスパより発売。制服のスカートの形状がなんとも可愛いっす。



PIAキャロット2コスチューム
価格52290円　送料:E
通販番号:COSC−1110



PIAキャロット2あずさTシャツ
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1111　L/M



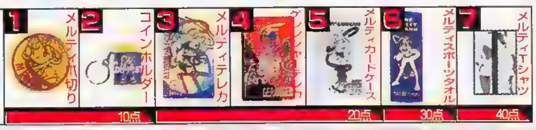
PIAキャロット2つかさTシャツ
価格2625円　送料:E
通販番号:COSC−1112　L/M

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20〜30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。
●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例・KOF'97クリアファイルセット（E）　1個　500円
美樹フィギュア（F）　1個　800円
怒首領蜂（H）　1個　無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-631917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-98420株式会社新声社

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

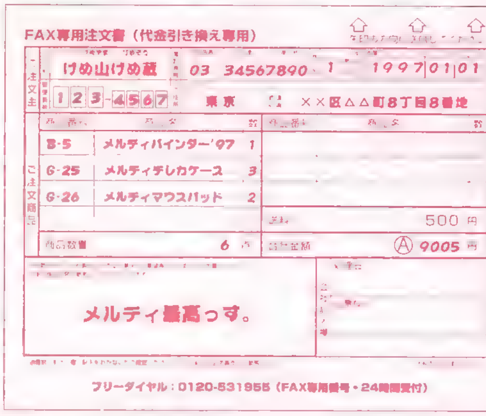
- ■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- ■必要事項はもれなくご記入ください。
- ■お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします
- ■FAXの際の未送信にご注意ください。
- ■代金は商品の到着時にお支払いください。
- ■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- ■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客様は代引きが不可能の為、FAX注文はご利用できません。

商品の交換や返品について

- ■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
- ■次の場合の返品・交換はできません。
  - ●開封後のCD、ビデオ。 ●ご使用、ご着用になった商品。
  - ●お客様の責任で汚れが生じた商品。
- ■次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
  - ●配送中に破損した商品 ●不良品 ●ご注文と違う商品
- ■次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります
  - ●お客様が間違ってご注文された商品。 ●サイズ違いの商品。
  - ●お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。


FAX専用注文書（代金引き換え専用）

ご注文主	けめ山けめ蔵	03 34567890	1997 01 01
	123-4567	東京	××区△△町8丁目8番地

B-5	メルティバインダー'97	1
G-25	メルティチレカケース	3
G-26	メルティマウスパッド	2
	送料	500 円
商品数量 6	合計金額	Ⓐ 9005 円

メルティ最高っす。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

- ■Ⓐ欄：商品合計額+送料(一律500円)を記入してください
- ■商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額はⒶ欄+代引手数料です。

《送料・代引き手数料》

代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円毎に………プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1100円 30,000円…1500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため、必ずご記入ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番 / 局番 / 番号	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな 都道府県	

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	500 円	
商品数量		点	合計金額		円

ご注文商品

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄
- 処理日
- 伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

02	東京

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額 千 百 十 万 千 百 十 円
00150-4 98420	
加入者名 株式会社　新声社 DSB 30	料金　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		円

払込人住所氏名（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-4 通常払込料金加入者負担
	右詰めにご記入ください 98420
加入者名	株式会社新声社 DSB 30
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金（消費税込み）	円
特殊取扱	

受付局日附印

メルティ 4TH! IMPACT! NO.07 吉崎観音社 1998
http://www.bekkoame.or.jp/ro/minesya



☆そーいやメインってあんまりいなかったよなー。そりゃネタ不足にもなるわなー（ところで俺、誰？）。

5/30・6/15号 ゲームイベント優先券

婆婆の新作紹介

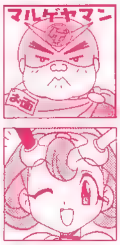
祭囃子～ゲームトリビュート
5/21RELEASE
¥3200（税込み）

デジタルエンタテインメント20周年記念特別オムニバス音楽アルバムCD（長い）ということでスペースインベーダー、ゼビウス、ぷよぷよ、ストⅡといった時の名曲をチョイス。副題の「ゲームへの賛辞」が、日本を代表するトップギタリスト14組の奏でる音によって見事に表現されている。

■祭囃子参加アーティスト■
小倉久寛、Char、野村義男、土方隆行、中シゲヲ、島袋優、手島いさむ、北島健二、斉藤和義、ゴンザレス三上&チチ松村、DAITA、ルーク篁、白井良明、パッパラー河合、西慎嗣

みそ汁だってOKのナコリムマグ(黒)…当てるしか!!

天下一ゲーマーの店 ゲ屋 瓦版



「こんにちは！メルティ&マルゲヤマンですー」
「やあ！ときにメルティ君は荻窪TVパニックというゲーム店を知っているかね」
「えーと…今日は右ひじに違和感を感じてて…」
「…G-Model荻窪店、マルゲ屋荻窪店と同フロアに位置するこの店はSS、N64、GBのゲームソフトを高値で買い取ってくれるのだ！」
「G-Modelの行き帰りにみんな寄ってこーね！」

ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00開始予定です。

5/2	G-荻窪店	PS版鉄拳3鉄拳ボール大会
5/3	神保町店	トレカ交換会（スーパーリアル麻雀他）
(日)	G-荻窪店	ヴァンパイアセイヴァー2大会
	池袋店	ヴァンパイアハンター大会
	仙台店	ジャスティス学園2on2大会
	名古屋名駅店	月華の剣士大会
	大阪上六店	RB餓狼伝説2
	神戸三宮店	PS版鉄拳3
5/4	名古屋名駅店	高橋直純&内藤寛サイン会
5/5	G-神保町店	RB餓狼伝説2大会
(祝)	札幌店	ヴァンパイアセイヴァー2大会
	仙台店	RB餓狼伝説2大会
	大阪上六店	PS版鉄拳3大会
	神戸三宮店	PS版鉄拳3鉄拳ボール大会
5/10	G-神保町店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
(日)	G-荻窪店	スターグラディエイター2大会
	池袋店	PS版鉄拳3大会
	仙台店	KOF'94大会
	名古屋名駅店	私立ジャスティス学園大会
	神戸三宮店	RB餓狼伝説2大会
	大阪梅田店	月華の剣士大会
5/17	G-神保町店	魚ボコスコアアタック大会
(日)	G-荻窪店	対戦タントアール サシっす大会
	池袋店	私立ジャスティス学園大会
	仙台店	KOF'97大会
	名古屋名駅店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会 in コムテック
	神戸三宮店	月華の剣士大会
5/24	G-神保町店	スターグラディエイター2大会
(日)	G-荻窪店	ストリートファイターEX2大会（予定）
	池袋店	スーパーストリートファイターⅡX大会
	札幌店	トレーディングカード交換会
	仙台店	月華の剣士大会
	名古屋名駅店	PS版闘姫伝承大会（裏キャラ有）
	神戸三宮店	トレカ交換会（スーパーリアル麻雀他）
	大阪梅田店	RB餓狼伝説2大会
5/31	G-神保町店	ティンクルスタースプライツ大会
(日)	G-荻窪店	バーチャロン オラトリオタングラム大会
	池袋店	ストリートファイターEX2大会（予定）
	仙台店	RB餓狼伝説2大会
	名古屋名駅店	KOF97大会
	大阪上六店	月華の剣士大会
	神戸三宮店	RB餓狼伝説2大会

燃えるサイン！島本和彦先生サイン会

「昨日までの俺はいわば石炭だった。だが、今の私は火葬寸前完全燃焼！アスファルト道をも溶かす爆炎の漫画家島本和彦先生サイン会 I N マルゲ屋が決定したからだ！詳しいことはメルティよろしくっ」
「はいはいハーイ、島本和彦先生サイン会は近日中に開催予定！詳しくは札幌店店頭にて告知中なのでぜひ足を運んでみてね！整理券はジャス学ムックをお買い上げの方にプレゼントフォーユーよ！」

マルゲ屋からのお知らせ

5月11日(月)は全店定休日とさせていただきます。（梅田店のみ5月17日）

名古屋店注目イベント

●電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム大会 inコムテック
5月17日(日) PM2：00 START
久々にコムテックタワーとの共同イベント！参加費200円でエントリー受付中だゾ！

●高橋直純さん&内藤寛さんサイン会
5月4日(祝) PM2：00 START
AsRのシングル発売を記念してのサイン会を行います。もちろんCDを買ってくれれば即OK！

イベント成分分析表

SS版速攻生徒会
マルゲ屋杯決勝



速攻ワールド最強のメンバー。その強さを大切にね！

暗雲立ちこめる速攻日和の4月5日、G-Model荻窪店に北から南まで全国各地を勝ち抜いた19名の速攻猛者が集結してくれた。激闘の果てに、名古屋店代表・戸上大輔君（真田梨香使用）が優勝した！おめでとう、次は世界だ！（？）
本戦の他にも石井ぜんじゲーメスト編集長とのん速攻エキシビションマッチなど、マルゲ屋杯ならではのギミックが多数施されていたぞ。

フェアスケジュール

日本工芸の極み
七瀬葵マグカップフェア

☆近頃めっきり体が怠くてへま続きの人はコングラチレーション！今ならマルゲ屋全店で、一生分のツキを呼び込む恐れのある限定黒ナコルル・リムルルマグカップが当たる！
4/29～5/31の1カ月、フェア対象商品5000円お買い上げごとにいかにもナコルルな応募ハガキを進呈される。5月10日の母の日は、七瀬葵ナコルルマグカップで決めてみないかい！それじゃーバイナラ！

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■池袋店
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00

■大阪上六店
〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00

■神戸三宮店
〒651-0088 神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00～19:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～19:00

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:00

みんなは何連休？

DISC BOX

今号の新譜情報

ARRANGE SOUND TRAX リアルバウト餓狼伝説2 ～THE NEWCOMERS～



5月20日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00316
価格：￥2940（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD

SNKの看板対戦格闘ゲームのひとつ「餓狼伝説」シリーズの最新作のサウンドトラックが発売される！今回のCDは、先日発売されたオリジナルサウンドとは違って、アレンジサウンド集として発売される。その中身はもうお馴染みのスタッフによるアレンジとなるが、今回、テリー、李のボーカル曲も収録しているというスグレもの！オールカラーのブックレットも付くぞ。

アーケードサウンドトラック014 ラピッドリバー



発売中

ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00015
価格：￥2243（税込み）
封入特典：特製プレミアムカード（2枚）
応募特典：オリジナルキャップ

ゴムボートで川下りをするというシチュエーションをゲームにしてしまったナムコ！そのゲームのサウンドトラックが発売された！ゲームは、スコアの存在しないどちらかというとアトラクション的ゲーム！そんなゲームの中で流れる曲をすべて収録するとともに、さらにアレンジとして2曲が収録されている。

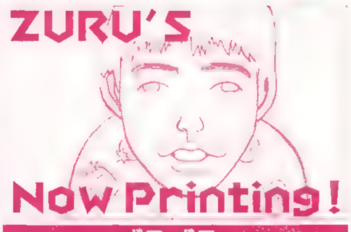
ZUNTATA RARE SELECTION VOL.3 S'WORK'S/SHU(ZUNTATA) 『完全限定盤』



5月21日発売

ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0022
価格：￥2550（税込み）

さて、今度発売されるＺＵＮＴＡＴＡのCDは、な、なんと完全限定盤という品物！その中身なのですが、「ランディングギア」や「ガメラ2000」などを手掛けたＺＵＮＴＡＴＡのＳＨＵ氏の過去の7年間のサウンドワークが集められたもの！「音職人」と称されるＳＨＵ氏のサウンドが完全限定盤シリーズの第3弾として登場するのだ。なおこのCDには、ジャケットにシリアルナンバーを印字！



ずるずる

ビデオやらMDが続けてぶっこわれた！何もまとめて壊れることないのにって感じ！そーでなくてもDVを買おうとしていたのに、頭にくるって感じ！どうしてくれる？んでもってGW突入！相変わらずスキー三昧なんだけど、4月の頭にクラウン・プライズを受験したのに、合格しなかったけど（合格者ゼロ）まだ上手になれそう！

TOP10 3/16～3/31 ゲ屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	―	180	beat mania Remixes	KR	KICA-7851	￥2330
	2	3	152	ストライカーズ1945・Ⅱ	SS	SGCD-0001	￥1800
	3	2	100	私立ジャスティス学園オリジナルサントラ	SP	CPCA-1002	￥2000
	4	―	92	DARIUS Ⅱ	TA	PCCB-10	￥3106
	5	―	84	侍魂64 ドラマCD	PC	PCCB-00300	￥2427
	6	―	80	マリーのアトリエドラマCD 3	MO	MACM-1007	￥2600
	7	―	75	バイオハザード2オリジナルサントラ	SP	CPCA-1001	￥2000
	8	5	70	DARIUS～世代～	TA	ZTTL-8	￥2427
	9	―	65	G-DARIUS	TA	ZTTL-14	￥2429
	10	9	50	月華の剣士　アレンジサントラ	PC	PCCB-301	￥2427
ビデオ BEST10	1	―	215	バーチャファイター3tb Competitive Edge	ME	VPVF-67891	￥5000
	2	2	200	怒首領蜂	SS	GV-39	￥5800
	3	4	102	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	￥6500
	4	8	92	バトルガレッガVT	SS	GV-27	￥5800
	5	5	87	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SS	GV-41	￥6500
	6	5	75	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	￥5800
	7	―	60	ZUNTATA LIVE 1997 CINETEQUE RAVE	TA	ZTTV-0001	￥4600
	8	10	55	バーチャファイター3　マキシマムバトル	TE	TYVY-5015	￥4657
	8	―	55	バーチャファイター3 KING of KING's	TE	TYVY-5017	￥3333
	10	―	52	バーチャファイター3 QUEEN of QUEEN	TE	TYVY-5016	￥3333

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝ＥＭＩ　RE:メディアレモラス　TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード　BM:ＢＭＧビクター　NA:ＮＥＣアベニュー
WS:ワンダースピリッツ　ME:マーベラスエンターテイメント　SP:セルピュータ（カプコン）

CD&ビデオトップ10

CD編

みんなやってるのかなぁ？このビートマニア！思わず指が動く人は本物！1位は立派です。がんばっているのがストライカーズ。タイトー以外での上位は今後が楽しみといえる。パッとしないのはやはり格闘系。う～む、大ヒットするゲームはいつか？

ビデオ編

おまたせって感じでＶＦ3ｔｂがトップに！さすがといったところですね。
さすがといえば怒首領蜂。見ても絶対できん！というこのレベル、見ていてもすごく気持ちいいです。！シューティングはこうでなきゃ！ガレッガも強いっス！

オススメビデオ



CD&ビデオランキングトップ10でも触れたゲーメストビデオシリーズ「怒首領蜂」。
その第2弾となるのがこの「怒首領蜂　2ND　紅の弾幕編」だ。今回もプレイヤーは、あの全国トップランクの長田仙人を起用。主な内容はAタイプ、Bタイプ両機体の稼ぎ攻略をすべてノンストップ、ノーカットで収録！オリジナルのオープニングも入ったこのビデオ、ぜひ長田氏のプレイを堪能してほしい。

「怒首領蜂2ND紅の弾幕編」
価格：5800円
商品番号：GV-43
収録時間：100分

ゴールデンウィーク突入！

THE NEW WORKS

ROBONATION SUPER LIVE スーパーロボット魂 Vol.1



発売中

ファーストスマイル・エンタテインメント
VHS：FSVE-50001
LD：FSLA-60001
価格：各￥6090（税込み）

97年8月17日に行われた水木一郎、影山ヒロノブ、堀江美都子、MIOという豪華メンバーのライブ映像がビデオ、LDとなって発売！アニメソングを熱く熱唱した1本。家宝にすべし！

アトラスレーベル第1弾 デビルサマナー ソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス



発売中

アトラスレーベル/キングレコード
CD：KICA-5008～9
価格：￥3873（税込み）

また新たなレーベルが誕生！「真・女神転生」などのヒット作を生み出している「アトラス」が独自ブランド「アトラスレーベル」としてリリースすることとなった！その第1弾がこの「真・女神転生」シリーズの最新作「デビルサマナー　ソウルハッカーズ」！その中身はCD2枚組による完全収録盤で、な、なんと全部で104曲(!)も入っているスグレもの！抽選で限定フィギュアも当たるぞ！

デジタルエンタテインメント 20周年記念CD 祭囃子～ ゲームトリビュート



5月21日発売

エアーズ
CD：AYCM-610
価格：￥3200（税込み）

ゲーム20年史の総結集CD！70年代から90年代を代表する日本のトップギタリスト、Charから SIAM SHADEのDAITAまで、14組のトップギタリストがこのアルバムのために集結した。そのCDのトップはやはりスペースインベーダー！そこからアーケード用、家庭用の大ヒットゲームのBGMを有名ギタリストたちが演奏してくれるのだ！ジャケット題字はサンプラザ中野！広井王子のコメント付き。

サクラ大戦2 CDアルバム サクラ大戦 歌詞全集



発売中

マーベラスエンターテイメント
CD：MJCA-00021
価格：￥3150（税込み）

「サクラ大戦」の中で流れているボーカルサウンドのすべてを収録したCDが発売された！その中身で参加している声優陣の数はなんと12名！そしてトラック数は全14曲という構成だ！その中には、主題歌である「檄！帝国華撃団(改)」から各キャラクターのソロ楽曲までバッチリ収録しているのだ！初回プレス分は、キャラクタービジュアルを掲載したビジュアルブックレットが付いてくるぞ！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOhJIN's CORNER

選評：APAPA

非常時連絡用の住所、電話番号等を書いてきてくれない人が多いです。現状では、それで100％掲載不可にはなっていませんが、圧倒的に不利な選考処理をされます。通販用申込先と同じ場合でも、電話番号、呼び出しの名前など、きちんと書いてきてください。トラブル回避のためですから。

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、6月15日発売号締め切りは5月5日、6月30日発売号締め切りは5月20日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号までに掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「9月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

HD



てとら組発行A5判36頁オフ表紙3色。300円の無記名小為替+190円切手で。

「絵は粗く、ネタを考えるのに時間をかけたHOD本です」

ソフィをかなり前面に出して二人の主人公を描く、ギャグ&シリアス本。HODプレイヤー向けの作り。絵の粗さは独自のタッチとして有効。キャラが魅力的に描けている。（〒753-0001 山口市宮野上423 篠原律子）

VISIONNERZ

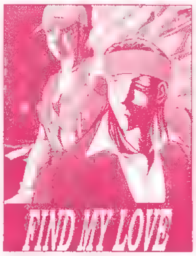
サークル「城戸玲司学会」発行B5判24頁オフ+グッズ2点。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「グッズは一般使用可能で自分たちが欲しかった物」



ダライアスの魅力について語った本、ダライアスエンブレムを箔押したクリアファイル、エンブレム入り便箋、ボスキャラカラーシールのセット品。シブ好みダライアスファンへ。（〒228-0825 神奈川県相模原市新磯野5-3-2 天辰睦紀）

FIND MY LOVE



DFK発行B5判36頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+250円切手にて。

「ラストブロンクスの黒澤とヨーコの多少ハードなシリアスメインです」

黒澤&ヨーコのカップル本。不幸をはねのけるヨーコの切ない強さと愛が描かれている。（〒143-0013 東京都大田区大森南2-1-27 前の浦ハイツ302 宮之原楓）

東京フレンズ番外地3



ガラパゴス・ウミ・イグアナ発行A5判46頁オフ表紙4色。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「元ソウルクルー、クロサワ・ナギの出番の多いオールキャラギャグ本です」

ネタの洗練度が低く、構成も甘い。しかし、絵のレベルは低くなく、本作りの点でもぎこちなさからは脱している。（〒270-0164 流山市流山1-258-2ルックハイツ流山302 小杉あやこ）

L'OISEAU BLEU



Hokkyoku Performance Doll発行B5判36頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+160円切手にて。

「ギャグとシリアスが両方入った本です。リリス好きな人は読んでください！」

リリスの孤独を描いたシリアスの他、ショートギャグなど。やや食い足りない部分はあるが、バランスも悪くない。（〒719-1131 岡山県総社市中央2丁目15-26 小西アパート17号 満田佐登美）

PINKのチャオ



ぷち・パルフェ発行B5判60頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「小さくなった京が大活躍する本です。KOFキャラが好きな方にぜひ」

獣耳を全面的に付けた、京と庵のラブラブカップル本。無駄頁やメリハリの付け方に難があるが、獣耳フリークを増やせる可能性のある本だ。（〒572-0021 大阪府寝屋川市田井町42-2 ぷち・パルフェ）

私立きらめき幼稚園2



Cherry Doll発行B5判40頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「ときメモ幼稚園本です」

伊集院、如月、虹野を先生、他のキャラを幼稚園生としたときメモ本。顔マンガの傾向はあるが、かわいさで買える。（〒263-0043 千葉市稲毛区小仲台8-10-1-505 草野方「C.D」係）

FINAL FANTASY TACTICS



松めろくらぶ発行B5判44頁オフ表紙2色。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「メインキャラ中心です。ギャグ有りシリアス有り」

ゲーム経験者向けの本。絵柄のかわいさはかなりのもの。（〒475-0863 半田市前崎東町15 榊原裕美子）

BOYS



CANCER・O2発行A5判104頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替+240円切手にて。

「闘神伝のカインとエイジの本。この二人が好きな方に♡」

かなりヘンな性格のエイジが特徴。厚すぎでかき集め構成は残念だが、絵のレベルも考えて、お薦めできる。（〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-34-2-502 大崎昌代）

BITE THE DUST



犬の団発行B5判44頁オフ表紙カラー。1000円の無記名小為替にて。

「アテナのスカートの中が気になる人へ」

絵は発展途上だが淫靡さはなかなか。余計な頁が多いのは良くないが、Hシーンの多い構成はバランス良し。18禁。（〒435-0014 愛知県名古屋市中村区則武2-29-8 メゾン第1-2-D 犬飼方「B.D」係）

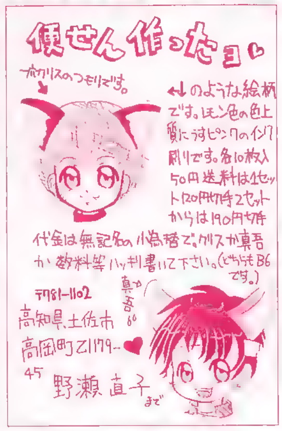
伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、[illegible]ださい。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



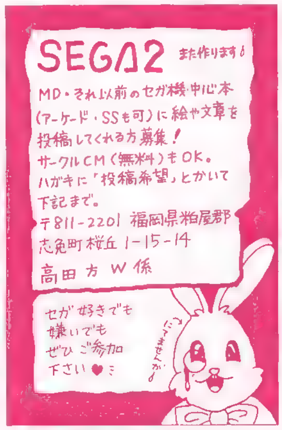


















一日がこんなに短いなんて学生の頃は気付きもしなかった…。最近の生活はあまりに希薄だ。他人との接触はひどく憂鬱で、周りで起こる出来事は全て煩わしい。自分にも居場所はみつかるのだろうか…。それまでは現実を見つめて生きていくしかないのだろうか…。なぁ、ミギー？　おい、ミギーったら！

プレゼント

すべてを踏破した先に…

スライムと一緒に『あるくんです』

今から紹介するアイテムの名は『ドラゴンクエスト　あるくんです』。名前からして健康一番な感じがするこのアイテムは、「最近ちょっと運動不足かな」なんて君にうってつけだぞ。心して読むべし。

この『あるくんです』は、スライムと一緒に旅ができる携帯型冒険ゲームだ。本体には歩数計ユニットが内蔵されており、君が歩いた分だけ主人公のスライムも液晶内で歩くというわけ。

さてここからが肝心。主人公のスライムが冒険する世界には、山や海など様々な地形が存在する。スライムはそれらの地形を歩きまわることによって、その地形にピッタリのスライムに変化していくのだ。例をあげると、草原では「ホイミスライム」、沼では「バブルスライム」に変化していくぞ。ゲームには出てきたことのない新種のスライムも登場するので、ドラクエファンにはたまらないはずだ！

しかも、この『あるくんです』は冒険をうたうだけあって、進行方向を自分で決めることができるのだ。ただし、その時変化しているスライムによって進入できる地形が違うので注意が必要だ。

そうして一緒に冒険するスライムには、残念ながら寿命というものが存在する。どんなにまめに世話をしていても、別れの時はやってきてしまうのだ。しかし心配することはないぞ。まめに世話をしていれば、スライムが死んだあと分裂して2世が誕生するのだ。2世でなければ変化できないタイプのスライムもあるので、相棒の世話は欠かさないようにしよう。

この『ドラゴンクエスト　あるくんです』は、エニックスから2480円（税別）で大好評発売中だ。まだ見ぬ地形目指して歩き回るのだ！

さて、今回は特別にこの『ドラゴンクエスト　あるくんです』を10名にプレゼントするぞ。欲しい人は、インフォメ「あるくんですプレゼント」係まで応募しよう。



スライムを模した本体形状はシャレてます。



このパッケージを見たら、すぐさまゲッチュー!!

OTHERS

神戸の次は東京だ！

『KCEスクール』東京本校開校！

去る4月13日、コナミが展開しているクリエイター養成スクール『コナミコンピュータエンタテインメントスクール』（以下KCEスクール）の東京本校が開校された。

『KCEスクール』は、「卒業基準に達した生徒は在学期間中でも卒業可能」「卒業生はコナミグループ開発会社へ無試験入社可能」といったシステムを持った学校だというのは知っての通りだ。

今回は『KCEスクール』に加え、『KCEスクール』に入学するための予備校も同時に開校となった。昨年開校した神戸本校の第一期生を含めると生徒数は約540名。開校2年目にして大手ゲームスクールとなったわけだ。来賓の中には広井王子氏や飯野賢治氏などの姿も見受けられ、業界内での注目の高さがうかがえた。

ちなみに、場所を移して行われた入学式では、祝辞としては少々厳しい言葉がかけられ、動揺した生徒たちの顔が印象的であった。



OTHERS

デジタルエンタテインメントアカデミー入学式

4月と言えば入学式と入社式。ゲームクリエイター育成学校の最大手であるデジタルエンタテインメントアカデミーでも4月8日、盛大に入学式が開かれた。挨拶に立つのはCESAを始めとする業界大手3団体の専務理事や、有名ゲームメーカー社長などそうそうたる顔ぶれ。非常に格調高い入学式に引き続き、岡田耕始氏・金子一馬氏アトラス2巨頭によるパネルディスカッションが開かれた。岡田耕始氏・金子一馬氏と言えば、言わずと知れたあの「女神転生」シリーズの生みの親。テーマは「アイディアと発想」ということで、豊かなアイディアを得るためにはどんなことが必要だろうか？について話し合われた。まだ緊張が残っていた様子の入学生たちだったが、柔らかいトークの中から時折飛び出す鋭い言葉に、決意を新たにしている様子だったぞ。



EVENT

2割、3割は当たり前!?

『ゲームコレクション'98』三省堂にて実施中

コミック、ゲーム攻略本、スポーツ書籍、アイドル系写真集など、豊富な在庫とディープな品揃えで非の打ち所のない大型書店「三省堂書店」。今、千葉県千葉市にある「Bee-One三省堂書店」にて『ゲームコレクション'98』というフェアが実施されているのを知っているかな？

このフェアは、ゲーム関連書籍の大量販売、ゲーム中古ソフト2000本の特売、トレーディングカード25%～40%OFFセールなど、魅力的な内容で開催されている。手前味噌ながら、ゲーメストムック、97年のゲーメストのバックナンバーも揃っているぞ。ちなみに噂の「ダーメスト」はNo.200の付録だ。

この『ゲームコレクション'98』は「Bee-One三省堂書店」一般書レジ横で5月24日まで行われている。興味のある人や近郊の人は、ぜひ足を運んでみよう。思わぬ掘り出し物が見つかるはずだ。

◎問い合わせ◎
043-224-1881
Bee-One三省堂書店



EVENT

家で練習、外で対戦

『鉄拳3大会』にファランが乱入？

完璧としかいいようのない移植度、美麗なOP・EDムービー、多彩なおまけモード。つまり売れる要素は十分、そしてやっぱり売れまくっているプレイステーションソフトといえば…当然『鉄拳3』だよね。家庭用での盛り上がりを受けて、巷のゲーセンでは『鉄拳3』の対戦熱が再びヒートアップ！

というわけで、今回は東京都新宿にある「新宿PLAY MAX」で行われるイベントを紹介だ。『鉄拳3 Sunday Special in PLAY MAX ～ファン・スイル～』と銘打たれたこの大会は5月10日に行われるものだ。

なんとこの大会にはファランのモデルとなったテコンドーのエース「ファン・スイル」が登場するのだ（「ファラン」＝「ファン・スイル」という公式は『鉄拳3　ファラン徹底研究』（5月上旬発売予定）の中で触れられているぞ。

当日は「ファン・スイル」による演舞のほか、さまざまなイベントが予定されているので、興味のある人は参加してみるといいだろう。

詳しい問い合わせはこちら。

◎問い合わせ◎
0423-35-6333
（株）アートン

応募のきまり： インフォメ「○○」係となっているものは、住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの感想を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社 ゲーメスト編集部へ。締め切りは5月29日だ。

PUSH 一押し

スーパーマン、ボンバイエッ！『DCスーパーコミックスシリーズ』発売開始!!



さて、大人気「マーヴル・スーパーコミックスシリーズ」を発売しているあの小学館プロダクションが、ついに「DCスーパーコミックスシリーズ」の発売を開始したぞ！

「DCコミックス」とは、アメコミ界で「マーヴルコミックス」と双璧を成す存在である。この2つは微妙に絡む点もありつつも、それぞれ独立した世界観の基になりたっている。簡単にいうと、「DCコミックス」はバットマンやスーパーマンのいる世界、「マーヴルコミックス」はキャプテン・アメリカやX-MENたちがいる世界、ということになる。

今回紹介するのは『キングダム・カム』という作品だ。ペインティッドコミックスの巨匠アレックス・ロスの手によるDCユニバース（ヒーローが日常に存在する世界だと思いねえ）での物語だ。全米で賞賛の嵐を巻き起こした名作なのだ。

現在より20年後の世界…そこはヒーロー不在の世界。正義と真実の象徴、スーパーマンが引退し、多くのヒーローたちも人々の前から姿を消していた。

一方、新世代超人類たちは、自らのパワーをもてあそび、街は混沌と無秩序の渦に巻き込まれていた。

失望のどん底にある人々を前に、ついに復帰を決意したスーパーマンだが…。

という紹介文からも分かるように、『キングダム・カム』には日本ではあまり見受けられない「ヒーロー観」が描かれている。人類より秀でた能力を持つヒーローの「引退」と「復活」。日本製マンガに慣れ親しんだ我々は新鮮な感動を得ることができるはずだ。

このDCスーパーコミックスシリーズ『キングダム・カム』は、小学館プロダクションより2400円（税込み）で好評発売中だ。

5月27日には『バットマン ダークナイト・リターンズ』の発売も予定されているぞ。こちらも今のうちに予約しておくといいだろう。

EVENT

パルパルで僕と握手っ！ 浜名湖でレア物ゲットだぜ！

今、世間はいわゆるゴールデンウィーク。春色気分な（東海地方の）君たちに、とっておきの情報をプレゼントだ。

静岡県浜松市にある遊園地「浜名湖パルパル」で「カプコンギャラリーinパルパル」が開催されるぞ。このイベントは、プラサカプコンパルパル店のゴールデンウィークイベントとして4月29日～5月5日の間開催されるものだ。

ロックマンシリーズや最新アーケードゲームの設定資料・キャラクターイラストパネルを展示した「パネル展示」、最新対戦格闘ゲームを使用した『トーナメントゲーム大会』、『ジャンケン大会』といったように内容は盛りだくさん。

前述の『パネル展示』最終日には、なんとオークション即売会が行われる予定だ！展示されたイラストやパネルを入手するこのチャンス、絶対に逃せないよね。

静岡および周辺の人は、今すぐ浜名湖へGO！

○実施イベント○
4月29日～5月5日：パネル展示・ジャンケンイベント・ロックマンと写真撮影大会・ロックマン風船プレゼント
5月5日のみ：トーナメントゲーム大会・オークション即売会

○問い合わせ○
053-487-2722
遊園地「浜名湖パルパル」内プラサカプコンパルパル店
（静岡県浜松市舘山寺町1891）



小さな森のないしょ話

春は別れと出会いの季節です。

私のまわりでも、涙のお別れがありました。2年間一緒にラジオをやってきた「やぎたん」こと八木田真樹さんの卒業です。彼女は「本業の声優でトップをとるために頑張る」とラジオで発表。次の週にはたくさんの激励のハガキが届きました。そして、東京ゲームショウでは、ゲーメストブースで送別会を開きました。徹夜組をはじめとして、通路や2Fに上る階段にまでたくさんのリスナーさんが集まってくれて、「やぎたーん、ファイトー!!」のコールと「エールを君に!」の大合唱で、涙涙の卒業式でした。

〜やぎたんへ〜

次は声優さんとしてゲストにお招きするからね。それまで夢に向かって頑張って。いつでも遊びに来られるように、リスナーと一緒におうちを守ってるからね!

もう一つは、「まだ見ぬ出会い」です。

数カ月前でしょうか。新聞のとある記事に私はくぎづけになりました。名古屋に住む2歳の小さな男の子「永谷むつみくん」の心臓移植のために8000万円必要で、そのために募金の協力をしてほしい、という内容でした。

もちろん私はむつみくんを知らないのですが、去年父をガンで亡くし、病院の毎日を知っている者として、たった2歳の坊やがくる日もくる日も、あの病室の中で孤独や病魔と闘っていることを思うといてもたってもいられなくなってしまいました。

それに「名古屋」は、私にとって特別な所なんです。ラジオを始めた頃、それこそ「アニメみたいな変な声」と言われ、なかなか受け入れてもらえませんでした。「ヘタクソ!やめちまえ」というハガキもたくさん届いて、何度も何度も泣きました。『ヘタクソなのは努力すれば直る』とB型の私は前向きになれるのですが、子供の頃からずっと変わらないこのベビーボイスはどうしようもありません。

アナウンサーの喋りをまねしてみたり、私なりに頑張ってもみたのですが、「〜ね」と甘ったれて聞こえる語尾はそう簡単には直りませんでした。『私…どんなに真面目なこと喋ってもこの声で誤解されてしまう…』と落ち込んでいた頃、名古屋を中心とした東海地区から火がついたんです。声のみにとらわれず、番組をストレートに受けとめてくれて、盛り上げてくれる彼ら、彼女らのおハガキがどんなに嬉しかったことか。

最初は小さかったキャッチボールの輪が、今や全国に広がって、私はにこにことラジオでおしゃべりができるようになりました。

今、私がこうしていられるのもあの頃ささえてくださった方々と、東海地方のリスナーさんのおかげといっても過言ではありません。

だからね、なんとかしてご恩返しがしたいのです。「私に何ができるのかしら」と思い悩んだ末、募金活動に協力することにしました。

実は私、4/24にAsR（アセンブラレゾルーション）というユニットでCDデビューするんです。そのデビューイベントが名古屋では5/4に行われます。そこで「むつみ君を守る会」の人に協力していただいて、入り口で募金を呼びかけようと思っています。

もしよかったら、あなたも協力していただけませんか?

●5/4(月)名古屋市栄/青少年文化センター

AsRデビューイベントは12:30スタート

（入場はCDシングル『Never Surrender』をヤマギワにてお買いあげの方800名ですが、募金活動は入り口でする予定です）

ちっちゃなむつみ君が、お金の心配することなく安心して手術が受けられるよう、まだ見ぬお兄ちゃん、お姉ちゃんたちでエールを送ってあげたくて…。ステキなこといっぱいあるんだって教えてあげたくて…。新緑が芽吹く頃、『まだ見ぬ出会い』を夢見て「ようし、頑張るぞ」っと思ってるコモリです。

おたより広場

今日、東京ゲームショウに行って来ました。朝5時に友人と出発し、幕張メッセには9時に到着しました。中には10時20分に入れ、順調にいっていたのですが、まみちゃんとやぎたんの握手会の整理券がすでに終わっていました。
それを聞いたとき、頭の中に浮かんだのは「絶望」の二文字。今日、何のためにここに来たのかと、落ち込んでしまいました。
（栃木県 L.N.よちピヨくん）



（群馬県 小堀まさのぶくん）

■編集部より■

ゲームショウでは、握手会の整理券を、「新声社ブース」と「マルゲ屋ブース」の二カ所で配布しました。
しかし、予想を大きくうわまる反応で、両方とも30分以内には配り終えてしまったという状況でした。朝早く来ていただいて、握手会に参加できなかった人には本当に申し訳なく思います。今後は、もっと大勢の方に、無理なく参加していただけるイベントを考えていきたいと思います。



（東京都 戸村祐介くん）

Look Up!

マミ姉と直くんの新ユニット「AsR」!イベントの日程が決定したぞ。二人に会いたいキミは、135ページをチェック!

●お知らせ!放送日とネット局が変わりました!●

■文化放送：毎週日曜日 24：00〜 ■福井放送：毎週火曜日 23：00〜 ■山陽放送：毎週火曜日 23：30〜 ■山形放送：毎週木曜日 23：00〜

CAPCOM
岡本吉起(おかもと よしき)の福 まるふくコーナー

好評連載16回

今号のお題 「天才！天災？観察記・前編」



➡写真の説明／キャプテン・サワダで有名なアーケードゲーム『ストリートファイター・ザ・ムービー』の開発を監修するため、零下20度のシカゴに出張した岡本（左端）とAKIMAN（右端）。他に『セイヴァー』の企画担当メッシー飯島（中央奥）、アメコミ怪人シェーキー秋友（中央下）。

Yoshiki OKAMOTO Presents MARU-FUKU Corner

世間ではよく、「アレと天才は紙一重」なんてコトを言ってるみたいですが、これは果たしてホントでしょうか。今回は、わたしの身近にいる天才（らしきモノ）を例にとって、そのへんを考えてみたいと思います。

こんな仕事をしてますと、部下でも、外部のヒトでも、才能のある人物にいっぱい出会いますし、こりゃあ天才だ、と思う相手も何人もいます。中でも特にわたしとつき合いが深くて、しかもダントツで常人離れしてるのが、AKIMANこと安田(やすだ)　朗(あきら)でしょう。

この男をご存じない読者さんのために、まずは簡単に業績を紹介しときますね。『ストⅡ』のキャラデザインを指導して、春麗のグラフィックを担当したのもこの男なら、『ヴァンパイア』『X-MEN』『MSH』のデザインや動きを監督したのもコイツ。『ウォーザード』や『ストⅢ』の、色数の多さをどう使うか決めたのも、『スタグラ』のキャラデザインをしたのもAKIMAN。立場はアートディレクターってところで、カプコンの、特にアーケードがらみの絵はほとんど全部、この男のチェックが入ってると思ってくれていいでしょう。今は『ストⅢ』シリーズの新作に向けて、春麗の新しい動画を描いてます。

この男は、十数年前の入社直後からキョーレツでしたね。当時、東京にあったカプコンの開発スタジオにヒョロヒョロ通って来てたんですが、あるとき見ると、どうも変なシャツを着てる。これがね、パジャマなんですよ。着るモノがないからって、彼女のパジャマを着て出勤してきやがった。それも１回だけじゃなくて、その後しばらく、何度もね。わたしも、タンクトップに短パンで商談相手と会ったりしますが、後にも先にもコイツだけですよ、自分よりダラけた格好の新入社員は。

たしかに絵はうまくて、最初からピカピカーッと光ってました。なんでも、それまでアニメーターやってたけど食えないんで、給料がよくて絵が描ける仕事を探しに来たとか。しばらく働かせると、アニメーターで食えない理由がよくわかりましたよ。

コイツは、カネが入ったら入った分だけ、すぐ使っちゃうんです。もちろん暮らしは贅沢してるワケじゃなくて、生ゴミ寸前みたいなエサでも平気で食うんですが、本とかビデオになると、後先考えない。かくいうわたしも趣味の浪費には自信がありますが、まだしも借金のアテとか計算してます。AKIMANはもう、欲しいモノがあったら、他は全然目に入らない。これで月給じゃ飢え死にすると思って、給料の額が浪費パワーを上回るまでは、日払いにしました。

また、この男の生活態度を示す、こんな話があります。あるときわたしと、AKIMANと、副本部長の船水と、『ブレス・オブ・ファイア』のプロデューサーの竹中って男が集まって、牛丼を１ヵ月に何杯食えるか、競争したんです。普通やっぱり、１日１杯ぐらいでしょ、常識で考えると。あんまり続けると栄養が偏るし、たまにゃ他の味も欲しくなるし。ところがAKIMANは、目標値の50杯を軽くクリア、ひどい日にゃ、同じ店でおかわりするのは恥ずかしいとか言いながらハシゴして、１日４杯も食ってやがんの。結局１ヵ月間、牛丼以外のモノはほとんど口に入れてないハズです。勝負に勝ったのはいいけど、よく病気にならなかったね、コイツは。

もう残りスペースも少ないですが、AKIMANの話はまだまだ終わりません。以下、後編に続く！

プレゼントは当然、AKIMANがらみ。奴が描いた『私立ジャスティス学園』の機動教師・英雄のスケッチに、パソコンで彩色した絵のプリントアウト。もちろん本人のサイン入りで、１名様だ。また別の１名様に、『スターグラディエイター2』のプロモビデオ等のＡＯＵショー配布物セットを、わたしのサイン入りで。さあ持ってけ！



★プレゼントの宛先
希望の賞品、「AKIMANの英雄スケッチ」か「岡本サイン入りＡＯＵグッズ」かを明記の上、
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー5／30号プレゼント○○○欲しいよ～**」係　まで
応募の締め切りは、5月30日消印有効です。

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社の開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。安い食事は平気だが、マズい食事には耐えられない男。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび SPECIAL

第85回

（リポート／こーじ）

98年4月9日 in横浜アリーナ
「K−1 KINGS'98」
vs.モーリス・スミス戦リポート

6年ぶりの宿命の対決は、5R判定引き分けに終わるも、試合内容は終始圧倒！

K−1夜明け前 あの名勝負再び

時は92年3月26日、現在隆盛を誇るK−1グランプリの前身ともいうべき大会だった「格闘技オリンピック」。

この大会のメインイベントは、佐竹雅昭対モーリス・スミス。当時、8年間無敗を誇っていたモーリス・スミスに対して、キックと空手のミックスルールで挑んだ佐竹。

グローブ着用ルールというデメリットを克服し、不屈の闘志で判定引き分けに追い込んだ佐竹の試合は、文句なしのベストバウトとなり、以後K−1グランプリの礎を作った試合として、今でも高く評価されている。

あれから6年…。

今度はK−1ルールとして、再び相まみえることとなった両者。6年越しの決着戦が、98年4月9日、横浜アリーナにおける「K−1 KINGS98」にて行われた。

今回は特別に、この試合のリポートをいち早くお届けしよう。

本来の動きが復活 これぞ佐竹雅昭！

まず最初にビックリしたのが、佐竹の体重と蹴り足の速さだった。

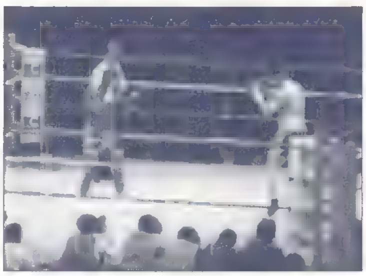
昨年K−1に参戦したときよりも、かなり体が絞れているようだ。顔つきも鋭く、変な気負いも感じられない。ものすごく自然体な佐竹がそこにいた。これは期待できそうだ！

第1ラウンド開始。パンチを中心に組み立て、積極的にモーリスに打って出ていく佐竹。ものすごく動きがいい。

ディフェンスも上半身を少し後ろ向きに構えて、確実にモーリスの蹴りをシャットアウト。昨年のような、見ていてハラハラさせるような展開がない。ものすごく落ちついて見ていられるのだ。

第2ラウンドも、佐竹ペースの展開に進んでいく。

特に目を見張ったのが、右からのミドルキック。以前にも増して、素早くかつ鋭い。空手選手特有の、構えからの蹴りというのではなく、いかにもキックボクサーの蹴りのように、瞬時に繰り出していく。やはり佐竹は、総合格闘家なんだと、改めて思う。



K−1の原点ともいうべきあの名勝負が、いまここに蘇る。

勝負の第5R しかしあと一歩が

第3ラウンド、戦局が大きく動く。

ついにカウンター狙いの右フックがモーリスの頬を捕らえた。この一打より、モーリスの顔から余裕が消える。逆に前半2Rとはうってかわって、攻勢に転じてきた。

しかし、今日の佐竹は落ち着いている。攻めながらも、確実にディフェンスするところは抑えていく。モーリスの攻勢も、佐竹を揺るがすまでにはいたらない。

第4ラウンド、両者疲れが見えてきたのか、ブレイクを取る回数が多くなる。

いよいよ最終ラウンド。佐竹最後の猛ラッシュをかける。だが、モーリスも有効打を決めさせない。終盤にきて疲れが目立つのか、どうしてもあと一歩が足りないのだ。

そして、無情のゴング。お互い決め手をかき、結局試合は、5ラウンド判定引き分けに終わった。

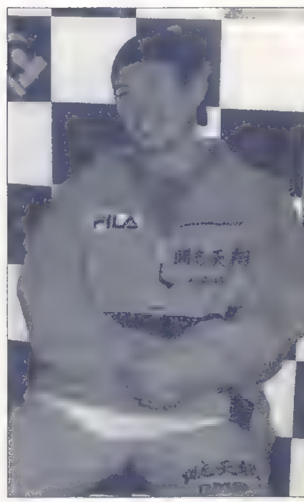
試合後、ドレッシングルームを訪れると、そこには晴れやかな佐竹の顔があった。

「試合内容は満足している。手応えを十分感じた試合だった」

対戦相手のモーリスも、佐竹の奮闘ぶりを素直に認めていた。

思えば、苦闘の復帰第1戦となったアンディ戦から1年半。試行錯誤を繰り返しながら、ようやくここにきて本格的に復調してきた感がある。宿敵、アンディ・フグへのリベンジ、日本人初のK−1グランプリ制覇、まだまだ佐竹にはやることが残っている。

この試合から、佐竹の本格的な復活ロードが始まりそうだ。



試合後のインタビューも終始笑顔。十分な手応えを感じたのだろう。

K−1 98年　年間スケジュール

●5月24日（日）　福岡マリンメッセ
※K−1、九州2度目の上陸

●6月6日（土）　スイス・チューリッヒ
「K−1 FIGHT NIGHT」

●7月18日（土）　ナゴヤドーム

●8月8日（日）　アメリカ・ラスベガス
「K−1 USA GRAND PRIX '98」
※K−1、アメリカ初上陸！

●9月27日（日）　大阪ドーム
「K−1 GRAND PRIX '98 1回戦」

●12月13日（日）　東京ドーム
「K−1 GRAND PRIX '98 決勝戦」

さぁ、年末のK−1グランプリ王者を目指して、ひたすら突き進む佐竹選手。次のいつ、どの大会に出場するのか？今から、非常に目が離せないぞ！

お便り募集！ このコーナーでは、皆様のおハガキを募集しております。宛て先は、（株）新声社「天使万歳ふたたび」係まで。

皆様に親しまれて16年！16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- ジッピーレース 5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
- ムーンパトロール 15K
- 銀河帝国の逆襲 15K
- WWⅢ（ワンダーウォー3）88K

SNK
- サイコソルジャー 48K
- ギャングウォーズ 5K
- ストリートスマート 5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用 カセット各種 0.5k～ 各種

カプコン
- ソンソン 15K
- エグゼドエグゼス 25K
- ガンスモーク 25K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- アレスの翼 18K
- チキチキボーイ 15K
- ひげ丸 15K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応）2K
- ハツグン 15K
- ヴィマナ 8K
- フィグゼイド 6K
- 達人 6K
- 達人王 12K

コナミ
- グラディウス（電源H付）35K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- 魔獣の王国 58K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- ツタンカーム 12K
- ハイパーオリンピック 8K
- フロッガー、とある君 各12K
- サーカスチャーリー 8K
- キューブリック 28K
- ハトランティス 48K
- パロディウス、ヘクシオン、出たなツインビー 各2K
- GX ROMボード格安0.5K～

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- ロッドランド 15K
- ポップフレーマー 12K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス
- 湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- 大相撲 5K
- スクランブルエッグ 18K
- チェルノブ 38K
- クルードバスター 5K
- デスブレイド 5K
- ドラゴン忍者、Fファンタジー7K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- スーパーバーガータイム 10K

セガ
- アッポー、ロボレス 各12K
- ファンタジーゾーン 15K
- ミスターハイキング 28K
- ヘビーメタル 28K
- ごんべーのアイムソーリー 28K
- カルテット 2 16A 15K
- シャドーダンサー、しのび 各5K
- ボナンザブラザーズS24）10K
- クラックダウン S24 10K
- テトリス、コラムス 各3K
- ラブレシア、ガルディア 各25K
- ピタゴラスの謎 S付 8K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各5K
- モンスターランド 15K
- デュアルボード 各種
- トランキライザーガン、N-SUB
- 平安京エイリアン、等、他、
- 在庫等は、情報FAX（下記）を！

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- バイオアタック 35K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- 奇々怪界 5K
- べんべろべー 15K
- メイズオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- 中華大仙、フリップル 各3K
- バズニック 3K
- バブルボブル 12K
- 黄金の城 18K
- サ、ピット 10K
- 飛翔鮫（F. SHARK）5K
- 究極タイガー 5K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 5K
- ヴォルフィード、パラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎 各15K
- フォーティ ラブ 5K
- グレートソードマン 15K
- エレベーターアクション 5K
- フロントライン 5K
- リングレイジ 5K
- フィールドゴール 68K
- TUBU-IT（ロケVer）
- パズル、インストテップなし15K

F-2 マザーボード付

ブリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K・ルナーク 7K

※ マザー不要の場合 -3K

F2マザー 3K（大基板）

F3-Subカートリッジ 各種格安 F3マザー特価

純正筐体入り各種（送料別、税込）
- スペースインベーダーT 80K
- スペースチェーサー 120K

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- がんばれギンくん 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 12K
- ガズラー 18K
- スイマー 18K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 5K
- 西遊降魔ろく 3K

ニチブツ
- テラクレスタ（FM音源版）5K
- 五目ならべ（連珠）3K
- ムーンエイリアン PⅡ(c) 8K
- クレージークライマー(c) 18K
- レジオン、アマテラス 各8K
- フリスキートム 98K

UPL
- シュトラール 5K
- ムスタング 5K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ、バンダイク 各5K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー 38K
- ミスターDO 雪だるま 18K
- ミスターDO (c) 3K
- Mr.Do ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック 15K
- スナップジャック 28K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 28K
- アサルト パネル付 25K
- ネビュラスレイ 18K
- ラリーX 18K
- ドラゴンスピリット 28K
- 未来忍者 35K
- ドラゴンセイバー 38K
- グロブダー 25K
- 子育てQマイエンゼル 2K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 25K
- コズモギャングビデオ 8K
- スカイキッド 28K
- スカイキッド DX 48K
- ホッピングマッピー 48K
- イシターの復活 48K
- フォゾン 38K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューマンアスレチック 8K
- スーパーパックマン 25K
- ゼビウス、ディグダグ 各5K
- ギャラガ 3K
- パックギャル（ミスパック）8K
- パックマン(c) 5K
- ハングリーマン 8K
- ボバイパックマン 8K
- タンクバタリアン (c) 8K
- SI ROMキット 各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

一般・他品 その他
- クラッシュローラー 12K
- エクイテス 28K
- タイタン 25K
- ナンバークラッシュ 25K
- サファリーラリー 80K
- タイムアタッカ（ブロック）15K
- ジャンピューター 8K
- ミサイルコマンド P付 68K
- ドンキーコング (c) 12K
- センティピード 38K
- Sクラウンズゴルフ P付 15K
- バンバンカー 18k
- サーカス（風船割り）68K
- ゾディアック（オルカ）18K
- ボレンチ 18K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド 28K
- ヘラチャン 28K
- リバーパトロール(c) 18K
- フェニックス 10K
- ブラックホール 15K
- レッドUFO 15K
- ストリーキング 15K
- 激走（イースタンCO. 18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6 K

アイドル麻雀、ファンクラブ 見物音、麻雀フライデー、スームイン、麻雀大予言、ねるとん探偵団、ミラージュ、麻雀学園、グッとE雀、殺人事件、大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ、クラブ90、パニックスタジアム、華折鶴、舞妓花 各2K　スーパーリアルⅢ3K、スーパーリアルⅣ5K、スーパーリアルV 3K、

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス（3画面）EXT.ロム付 58K©
- 忍者ウォーリアズ（3画面）88K©
- サンダーブレード (a) 8K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 8K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 20K©
- スペースハリアー 88K
- ハイパークラッシュ コナミ 18K
- サイバースレッド V21(a) 20K
- スターブレード V21(a) 18K
- エアーコンバット V21(a) 18K
- ソルバルウ V21(a) 18K
- ギャラクティックストーム 28K©
- ナイトストライカー 38K©

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティック（1本）2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意

©印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が１Ｋ加算
送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。
１万円 以上は不要。
※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の
中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA. コネクター）＋JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

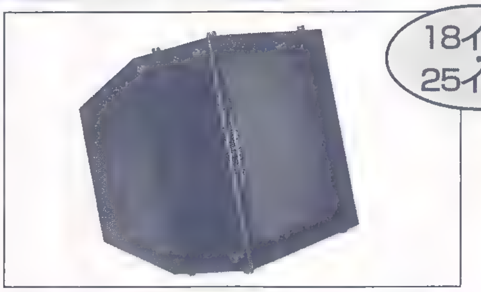
定休日　日曜日　（祭日は営業）
電話受付　午後1時～午後7時

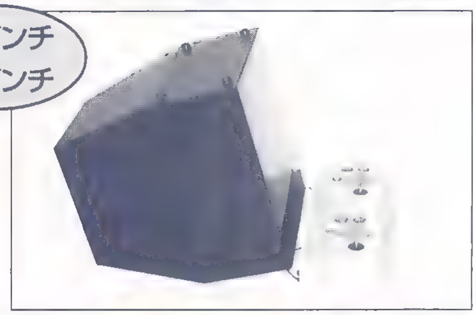
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能（縦おき、横おき）
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000（程度良）税・送料別
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000（税・送料別）





25インチもあります　中古価格¥58,000（税・送料別）

18インチモニター＋コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス＋サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）

COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとても易くなりました。



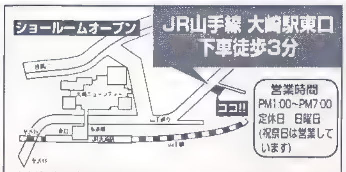
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と＃を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
- ●Vタイプ（S端子、ビデオ対応）…¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格



〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201（代）

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎1-20-16）
TEL.03-3490-5201（代）
FAX.03-5496-1047

伝説の３冊が、１つになって帰ってくる…

ゲーメスト編集部 特別編集

ギャルズアイランド1-2-3

限定復刻版

90年「ギャルズアイランド」、93年「ギャルズアイランド2」、94年「ギャルズアイランド3」…。すでに入手不可能となった伝説の3冊が、完全復刻版として蘇る！　3冊まとめて１つになったのだ。かつて入手できなかった人も、すでに持っている人も、この本でビデオゲームにおける女のコの歴史を確かめろ！

なんですか？ スペシャル出張版！

担当：C・TEL

いつのまにかこんなコーナーがありますが、今回かぎりです。「ギャルズアイランド１・２・３」のために、特別に設けてみました。

●「ギャルズアイランド」って何ですか？
（東京都　リーダーぬま君）

ビデオゲームの女の子を集めた本。終わり。

もっと詳しく説明すると、90年に第1弾を発売したのを最初に、以後93年、94年、96年、97年に発行した史上最強のギャル本である。

読者投票によるランキング、開発者へのこだわりインタビュー、そしてメーカー描き下ろしのイラストが満載なのだ。

特に1冊目はかなり評判がよく＆希少価値が高く、今ではマニアの間でかなりの高額で取引されているというウワサも聞く。もちろん、もう新声社にも在庫はない。

●んじゃ、その「ギャルアイ」をください。
（埼玉県　とりプーか君）

だから在庫がないんだってば！　編集部にすらないです。マジで。社長の個人所有物ぐらいしかない。さすがにコレ1冊しかないんで…。

●でもほしい。みたい。
（神奈川県　えむだぶ君）

…。最近、こーゆー声が多いんですよ。編集部に直接電話がかかってくる場合だってある。「ギャルアイの1冊目とか2冊目ありますか？」って。だから、もうないんだってば…。ごめんな…。

●どーしてもみたい。
（茨城県　がかさー君）

というわけで、あまりにもこーゆー要望が多いんで、この際だから「ギャルズアイランド」の1から3をまとめて1冊にして復刻しちゃいました！　それが、「ギャルズアイランド１・２・３」だ。

基本的に修正は加えていない。

何もかも当時のまま！　そう、そのまま…ってことは…ね？　すごいでしょ！

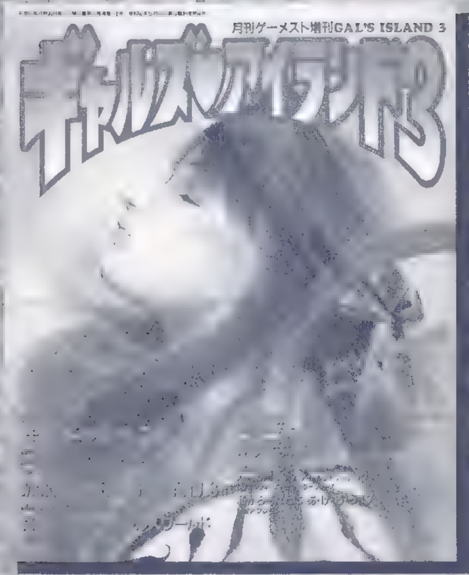
何がどうスゴいのかは、その目で確かめてくれ！

●それはいつ買えるの？
（山形県　宇地合君）

もう売っているってば。今すぐ本屋へ駆け込んでくれ！　おっと、財布に2500円を入れていってくれよ！　ぢゃ！



↑これは最新刊の「ギャルズアイランド5」。もちろん、まだ購入できます。最新ゲームギャルを知りたければ、これをどーぞ！







ギャルズアイランド3
読者投票1位　ナコルル
（サムライスピリッツ／SNK）

ギャルズアイランド2
読者投票1位　春麗
（ストリートファイターⅡ／カプコン）

ギャルズアイランド
読者投票1位　ワルキューレ
（ワルキューレの伝説／ナムコ）

AB判　好評発売中　本体価格2380円+税

今月のおおっと！PCB

●セガ●

バーチャファイター3	
（ブラスト筐体組込）	30万円
（アストロ筐体組込）	25万円
ぷよぷよ	6,000
ぷよぷよ通	10,000
ザクソン（縦画面、斜めスクロール）	21,000
ボナンザブラザーズ	15,000

●カプコン●

天地を喰らうⅡ	TEL
1943	TEL
クイズ三国志	TEL
虎への道	TEL
クイズ殿様の野望	TEL
闘いの挽歌	TEL
ストリートファイターⅡダッシュ	TEL
ストリートファイターⅡ	TEL
ストライダー飛竜（新品）	TEL
ストリートファイターⅢ	TEL
マッスルボマー	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターアルファ2	TEL

（CPSⅡサブPCB）

ヴァンパイアハンター	TEL
スーパーストⅡ	TEL
X−MEN	TEL
ヴァンパイアセイヴァー	TEL
ストリートファイターZERO	TEL
ストリートファイターZERO2	TEL
X−MENvsストリートファイター	TEL
サイバーボッツ	TEL
ヴァンパイア	TEL
パワードギア	TEL

●コナミ●

ライフフォース（海・沙羅曼陀）	25,000
A−JAX	25,000

●タイトー●

ライディングファイト	14,000
イセンクターX（昆虫と戦うアクションゲーム）	7,000
ジャングルキング（森の中でターザンがツタからツタへ飛び移ったり川の中でワニと戦って進むアクションシューティング横スクロールゲーム）	25,000
シーファイターポセイドン（海の中で戦うアクション横スクロールゲーム）	24,000
エレベータアクション	20,000
フロントライン	18,000
フェニックス	17,000
グレートソードマン	17,000
サイレントドラゴン	15,000
中華大仙	6,000
キックスタート（オートバイロードレース）	23,000
カダッシュ	15,000
火激	9,000
究極タイガー	17,000
大旋風	15,000
ヘビーユニット	7,000
JuJu伝説	12,000
スラップファイト	9,000
ザ・ファーストファンキーファイター（ボタン9コ使用）	20,000
スペースインベーダーDX	7,000
キングオブボクサー	5,000

●テクノスジャパン●

熱血高校ドッジボール部（1987年）	5,000
エキサイティングアワー（1985年）	5,000
ダブルドラゴン3（1991年）	14,000
ブロックアウト（1990年）	8,000
西遊降魔録（1988年）	9,000
熱血硬派くにお君（1986年）	10,000
コンバットライブス（1990年）	5,000

●サン電子●

アラビアン（1982年）	（海）8,000
おいしいパズルはいりませんか（1993年）	7,000

ありますIII お問い合わせください　プリントマシン各種　PRIZEマシーン

今月のおおっと！筐体

■アイレム■

マドンナ25	30,000より

■カプコン■

ステータス18	25,000より
ミニキュート18	12,000より
Qグランダム25	40,000より

■コナミ■

ドーミーシアター33	78,000より

■ジャレコ■

ポニーマークⅢ25	25,000より
ポニーマークⅣ29	70,000より

■セガ■

アストロ29	95,000より

■TAITO■

カナリー25	30,000より
イーグレット29	58,000より

■S.N.K■

MVS25（4本用PCB付）	68,000より
MVS33（4本用PCB付）	110,000より
キャンディ26	27,000より
ネオキャンディ29	65,000
スーパーネオキャンディ29　新品	149,000
スーパーネオキャンディ29　中古	128,000

■マリン■

両替機（100→50）	40,000

■アズマ■

両替機（500→50/100→50）	30,000

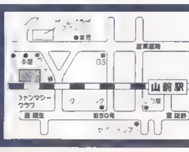
Σ-8000TURBO　¥15,800
PC、メガドライブ、スーファミサターン使用可（シグマ社製）

AV-5000（コントロールBOX）**¥26,000**
S端子、RGB入力可（シグマ社製）

●リストご希望の方は切手3枚を同封してお申し込み下さい。　●買い取りもやっております。お問い合わせ下さい。

Fantasy
基板・筐体・大型筐体・コントロールBOX
販売・買取の親切なお店
(有)ファンタジークラブ

〒326-0845 栃木県足利市大前町839−1
Tel.0284-62-6926／Fax0284-62-7407
営業時間 AM10:00〜PM7:00（第一・第三日曜は定休日）



買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら１万円振り込みます。
○交換なら１万１千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。

１割お得です

ア行	
アウトゾーン	4,000
アラビアンマジック	8,000
アンダーカバーコップス	7,000
アラビアンファイト(4P)	8,000
アステリクス	9,000
ウルトラ闘魂伝説	3,000
エリイアンVSプレデター	23,000
エイリアンズ	4,000
エアガイツ	85,000
SSVマザー	10,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	3,000
F3マザーボード	38,000
ST-Vマザー	40,000
Xメン vs SF	25,000
19XX(ソフト)	12,000
19XX	30,000
カ行	
ガンフォース	3,000
カネコ ノバシステム マザー	10,000
カプコンスポーツクラブ	28,000
海底大戦争	13,000
ギャロップレーサー	13,000
ギャルズパニック	2,000
ギャルズパニックII	5,000
キャプテンコマンド	4,000
グリッドシーカー	6,000
グレートスラッガー	3,000
グレートスラッガー94	3,000
ゴールデンアックスII(4P)	22,000
豪血寺一族II	9,000
豪血寺一族III	17,000
極上パロディウス	7,000
サ行	
サッカースーパースター(ケーブル付)	20,000
サンセットライダーズ	10,000
サンダードラゴンII	12,000
ジオストーム	9,000
ジョー&マック	3,000
ジョー&マックリターンズ	7,000
シンプソンズ	4,000
ジャッキーチェン	18,000
ジャスティス学園	85,000
上海	5,000
上海II	13,000
上海III	12,000
JJスコーカーズ	6,000
G.Iジョー	15,000
CPS-IIマザー	15,000
ストリートファイターII	3,000
ストIIダッシュ	3,000
ストIIダッシュターボ	4,000
ストリートファイターIII	25,000
SFIIIセカンドインパクト	32,000
ストームブレード	12,000
スノーブラザーズII	8,000
スノーブラザーズ	3,000
ストライカーズ1945II	45,000
スーパーフットボールチャンプ	53,000
スパイダーマン 4P	9,000
スターグラディエーター	15,000
スーパーパズルファイターIIX	20,000
セイブカップサッカー	3,000
セクシーパロディウス	15,000
ゼロチーム	12,000
セーラームーン	10,000
戦国エース	6,000
戦国ブレード	7,000
戦球	23,000
ソルディバイド	8,000
ソウルエッジII	23,000
タ行	
ダブルウイング	4,000
タンクフォース	20,000
ダイエットGO!GO!	3,000
タンブルポップ	3,000
ダンジョンズ&ドラゴンズII	38,000
ダンジョンズ&ドラゴンズII(ソフト)	18,000
大砦牌	2,000
中国龍II	38,000
中国龍IIIスペシャル	85,000
ツインイーグルII	11,000
鉄拳3	90,000
ドラグーンマイト(キック無)	18,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	6,000
ドラゴンボールZII	10,000
闘魂列伝III	30,000
闘姫伝承(エンジェルアイズ)	8,000
闘神伝II	15,000
首領蜂	25,000
怒首領蜂	60,000
牌砦II	2,000
ナ行	
ナイトスラッシャー	15,000
ナックルバッシュ	7,000
ナムコクラシックVol.1	8,000
ハ行	
パッキーオヘア	9,000
バツグン	4,000
ハットトリックヒーロー93	6,000
バックファイヤー	9,000
バイオレントストーム	15,000
バイパーフェーズ1	20,000
ハイパーアスリート	8,000
バトルサーキット	30,000
バース	3,000
バーサスネットサッカー(ケーブル付)	50,000
PANG!3	7,000
バーチャファイター2	5,000
バーチャストライカー	100,000
バーチャストライカー2	400,000
バーチャコップ(音声ボード付)	50,000
ビーラップボーイ	5,000
ヒーデットバレル	6,000
ビッグファイト	6,000
フック	7,000
ブラッディーロア	35,000
ファンキージェット	2,000
ブラッドブラザーズ	5,000
プレミアサッカー	5,000
ファイナルロマンスR(H付)	30,000
ポケットファイター	28,000
ボンバーマンワールド	10,000
ホットギミック(H付)	55,000
マ行	
マッドシャーク	9,000
マクロス	3,000
マクロスプラス	18,000
マイルスマイル	3,000
ミスティックウォリアーズ	10,000
MSH vs SF	35,000
MSH vs カプコンヒーロー	85,000
マーヴルスーパーヒーローズ	22,000
メジャータイトルII	5,000
ラ行	
雷電ファイターII	50,000
雷電DX	18,000
雷電ファイター	32,000
ライトブリンガー	7,000
龍神	5,000
レジオネア	5,000
レイストーム	13,000
ロックマン	4,000
64番街	6,000
ワ行	
ワールドラリー	10,000
ワールドスタジアム95	4,000
ワールドスタジアム96	4,000
湾岸戦争	10,000
ネオジオ	
将棋の達人	8,000
ティンクルスタースプライツ	8,000
ビッグトーナメントゴルフ	7,000
ネオボンバーマン	6,000
ブレイカーズ	6,000
わくわく7	4,000
リアルバウト餓狼伝説SP	2,000
ダブルドラゴン	3,000
キングオブファイターズ96	1,000
キングオブファイターズ95	2,000
ネオジオハード(2スロ)	12,000
ネオジオハード(4スロ)	13,000
ネオジオハード(1スロット 大)	6,000
ネオジオハード(1スロット 中)	8,000
ネオジオハード(1スロット 大)	10,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

業者必見！！大型筐体からプライズ機まで買取り・販売中

○電話・FAXでお気軽に相談下さい。

好評につき筐体も販売中！！

○エアロシティ、アストロシティ等、在庫有り。
○電話・FAXでお気軽に相談下さい。

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

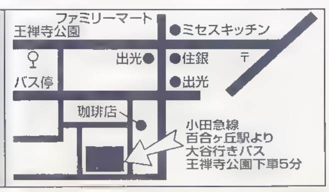
- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

●法人ローン可能!!

カプコンPCB	
1943	¥10 000
アタックス	¥3 000
戦いの挽歌	¥28,000
D&D(SUB)	¥15,000
ヴァンパイアセイバー(SUB)	¥5 000
ヴァンパイアセイバー2(SUB)	¥7 000
ヴァンパイアハンター2(SUB)	¥7,000
X−MEN vs ストリートファイター(SUB)	¥23,000
MSH vs ストリートファイター(SUB)	¥38,000
タイトーPCB	
スーパーライダー	¥25,000
ピット&ラン(H付)	¥7,000
チャイニーズヒーロー	¥5,000
ラスタンサーガ	¥18,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
Gダライアス	¥35,000
インベーダーDX	¥4,000
パズニック	¥3,000
レイメイズ	¥20,000
ウォリアブレード(H付)	¥10,000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥3,000
イグジーサス	¥15,000
メタフォックス	¥15,000
マジカルデート	¥15,000
ファイターズインパクト	¥15,000
大旋風	¥4,000
ナムコPCB	
ギャラガ	¥3,000
ゼビウス	¥5,000
フォゾン	¥38,000
リブルラブル(H付)	¥22 000
ドラゴンバスター	¥18 000
モトス	¥25,000
パック&パル	¥35 000
ワンダーモモ	¥40 000
ウルキューレの伝説	¥38 000
マッハブレイカーズ	¥15,000
ナムコクラシックII	¥22 000
子育てクイズマイエンジェル2	¥5,000
バーニングフォース(ROM)	¥12 000
スタースィープ	¥18 000
セガPCB	
テトリス	¥3,000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥3,000
ゴールデンアクスII2P	¥28,000
ファンタジーゾーン	¥18 000
ガルディア(H付)	¥10,000
ダークエッジ(SUB・4PSUB無)	¥3,000
全日本プロレス(カセット)	¥10,000
コットン2(カセット)	¥5,000
ダイナマイト刑事(カセット)	¥5,000
グループオンファイト(カセット)	¥3,000
バーチャファイター3(基板のみ)	¥65,000
花組対戦コラムス(ソフト)	¥5,000
ウインターヒート(ソフト)	¥5,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	¥5,000
コナミPCB	
システムGX(ソフト付)	¥10,000
スラムダンク(ケーブル無)	¥6,000
グラディウスII	¥15,000
ダダンダーン	¥23,000
ハイパーオリンピック(H付)	¥8,000
スーパーバスケット(H付)	¥5,000
ツタンカーム	¥20,000
ローラーゲームズ	¥5,000
サ・ハスラー	¥18,000
クウォース	¥3,000
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥3,000
大好キッス(SUB)	3,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥5,000
ハイパースポーツスペシャル	¥8,000
データーPCB	
魔境戦士(P無)	¥4,000
デスブレイド	¥7,000
グレートラグタイムショー	¥32,000
ウルフファング	¥15,000
ファイターズヒストリー	¥3,000
バーニングラバー	¥20,000
スカルファング	¥10,000
その他PCB	
バトルガレッガ	¥23,000
雷電II	¥20,000
疾風魔法大作戦	¥10,000
ハチャメチャファイター	¥10,000
ガンバード	¥10,000
ドキューン	¥8,000
V-5	¥5,000
ASO	¥15,000
怒号層圏(P無)	¥15,000
怒(P無)(H付)	¥10,000
アテナ	¥23,000
ファイティングサッカー	¥3,000
オメガファイター	¥8,000
レイダース5(H付)	¥45,000
メガシステム32(ソフト付)	¥15,000
トップローラー(H付)	¥23 000
ファイヤートラップ	¥5 000
ザ・ディープ	¥15 000
ブラックタッチ	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥3,000
キャノンダンサー	¥12,000
ロードランナーIV	¥15,000
怪傑ヤンチャ丸	¥3,000
クイズセーラームーン	¥18,000
マクロスII	¥5,000
オニ	¥18 000
ロジックプロII	¥5,000
プレイゾン	¥3,000
マジカルクリスタル	¥3,000
エスパイアル(H付)	¥15,000
もうじゃ	¥3,000
パズル番町	¥3,000
ぷろっけん	¥4,000
ぷるるん	¥3,000
アクアリウム	¥4,000
オーマイガー	¥3,000
アルチメイトテニス	¥3,000
プレステ変換基板	¥25,000
戦球(SUB)	¥3,000
雷電ファイター(SUB)	¥5,000
サルカニハムゾー(SUB・パドル付)	¥12,000
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥3,000
閃激ストライカー(SUB)	¥3,000
雷電	¥5,000
テトリスプラスII	¥20,000
R−TYPE	¥15,000
最後の忍道	¥15,000
スーパーピエロ	¥18,000
Mr DO vs ユニコーン	¥15,000
Mr ジャン	¥12 000
ネオジオ	
エクスチェンジャー	¥5 000
ステークスウィナーII	¥3,000
マジカルドロップIII	¥8,000
月華の剣士	¥18,000
ショックトルーパーズ	¥15,000
ビューポイント	¥5,000
麻雀PCB	
天神牌	¥30,000
華かんざし	¥53 000
華陽炎	¥45,000
華五光　番外編	¥35,000
華五光	¥32,000
雀々パラダイスII (SUB)	¥15,000
ハイパーリアクションII (SUB)	¥15,000
E雀ハイスクール(SUB)	¥15,000
麻雀若草物語	¥10,000
セーラーウォーズ	¥5,000
ヴァーチャル麻雀(カセット)	¥5,000
麻雀同級生	¥6,000
バニラシンドローム	¥10,000
レモンエンジェル	¥5,000
奉仕品	
(1万円以上お買い上げの方に限ります)	
(個数に制限は有りません。幾つでも可)	
沙羅曼蛇2(SUB)	¥300
ときメモ対戦パズル玉(SUB)	¥300
リッジレーサー(ROM)	¥500
スズカ8アワーズ(ROM)	¥500
ワースタ90(ROM)	¥100
ワースタ93(ROM)	¥100
ワールドコート(ROM)	¥500
キース&ルーシー(SUB)	¥800
ぷよぷよSUN(カセット)	¥500
コラムス97(カセット)	¥500
紫炎龍(カセット)	¥800
P-47エース(SUB)	¥1 000
グラディア(SUB)	¥1 000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥500
閃激ストライカー(SUB)	¥800
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥1,000
ニューマンアスレチック(SUB)	¥1,000
F1ドリーム	¥1,000
ワールドカップバレー95	¥800
コンバットライブス	¥800
ゴルフィングレイツ(P無)	¥800
ヴァーチャボーリング(P無)	¥500
ななめでマジック	¥1,000
バンバンボール	¥1,000
ぐっすんおよよ	¥1,000
ハットリス	¥2,000
能力向上委員会	¥500
IQブロック	¥1,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥300
子育てクイス	¥1,000
早押し王座決定戦	¥300
ツインヒーヤッホー(SUB)	¥100
対戦ぱずるだま(SUB)	¥100
テトリスプラス(SUB)	¥1,000
スーチーパイII (SUB)	¥500
スラップショット	¥1,000
アルカノイド(P無)	¥2,000
マジカルドロップ	¥800
クラッチヒッター	¥800
レッスルフェスト	¥800
エキサイティングアワー	¥1,000
F1GP	¥1,000
スタックコラムス	¥1,000
バルーンブラザーズ	¥1,500
クイズ宿題を忘れました	¥300
クイズくれよんしんちゃん	¥300
クイズ365	¥500

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1　TEL.044-954-9459　FAX.044-966-8287



TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

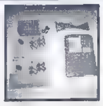
バーチャファイター3のセットが大幅に安くなりました!!

マーブルvsカプコン ベガJR DXセット


マーヴルvsカプコンPCB(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥166,000**

初回 ¥16,312 ¥15,600×11回 / 初回 ¥9,344 ¥8,500×23回 / 初回 ¥8,456 ¥6,000×35回

マーブルvsカプコン シグマセット


マーヴルvsカプコンPCB(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥186,000**

初回 ¥18,052 ¥17,500×11回 / 初回 ¥11,024 ¥9,500×23回 / 初回 ¥10,276 ¥6,700×35回

マーブルvsカプコン ボードマスターセット


マーヴルvsカプコンPCB(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥176,000**

初回 ¥16,632 ¥16,600×11回 / 初回 ¥10,184 ¥9,000×23回 / 初回 ¥7,616 ¥6,400×35回

マーブルvsカプコン ベガJRセット


マーヴルvsカプコンPCB(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥160,000**

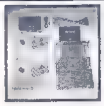
初回 ¥16,120 ¥15,000×11回 / 初回 ¥8,840 ¥8,200×23回 / 初回 ¥7,560 ¥5,800×35回

リアルバウト餓狼伝説2 ベガJR DXセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット(中古)
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥200,000**

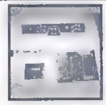
初回 ¥19,600 ¥18,800×11回 / 初回 ¥12,200 ¥10,200×23回 / 初回 ¥7,700 ¥7,300×35回

リアルバウト餓狼伝説2 シグマセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥220,000**

初回 ¥21,340 ¥20,700×11回 / 初回 ¥11,580 ¥11,300×23回 / 初回 ¥9,500 ¥8,000×35回

リアルバウト餓狼伝説2 ボードマスターセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥210,000**

初回 ¥19,920 ¥19,800×11回 / 初回 ¥13,040 ¥10,700×23回 / 初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

リアルバウト餓狼伝説2 ベガJRセット


リアルバウト餓狼伝説2
MV−1ハードキット(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥194,000**

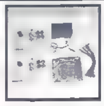
初回 ¥18,304 ¥18,300×11回 / 初回 ¥11,696 ¥9,900×23回 / 初回 ¥10,304 ¥7,000×35回

バーチャロン対戦 ベガJR DXセット


バーチャロンPCB(中古)×2
モニター25インチ×2
ハーネス×2
コンパネ×2
ベガJR DX×1 電源×1

通販特価(送料・税込) **¥458,000**

初回 ¥43,256 ¥43,200×11回 / 初回 ¥24,672 ¥23,500×23回 / 初回 ¥18,228 ¥16,700×35回

バーチャロン対戦 シグマセット


バーチャロンPCB(中古)×2
モニター25インチ×2
ハーネス×2 コンパネ×2
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
電源×1

通販特価(送料・税込) **¥448,000**

初回 ¥42,936 ¥42,200×11回 / 初回 ¥23,832 ¥23,000×23回 / 初回 ¥19,068 ¥16,300×35回

バーチャロン対戦 ボードマスターセット


バーチャロンPCB(中古)×2
モニター25インチ×2
ハーネス×2 コンパネ×2
ボードマスター×1
電源×1

通販特価(送料・税込) **¥468,000**

初回 ¥44,676 ¥44,100×11回 / 初回 ¥25,512 ¥24,000×23回 / 初回 ¥17,388 ¥17,100×35回

バーチャロン対戦 ベガJRセット


バーチャロンPCB(中古)×2
モニター25インチ×2
ハーネス×2 コンパネ×2
ベガJR
電源×1

通販特価(送料・税込) **¥452,000**

初回 ¥43,064 ¥42,600×11回 / 初回 ¥24,164 ¥23,200×23回 / 初回 ¥17,332 ¥16,500×35回

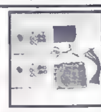
バーチャファイター3 ベガJR DXセット


バーチャファイター3PCB(中古)
29インチモニター(新品)
ベガJR DX×1
ハーネス×1

29インチモニター付き

通販特価(送料・税込) **¥238,000**

初回 ¥23,016 ¥22,400×11回 / 初回 ¥13,092 ¥12,200×23回 / 初回 ¥8,708 ¥8,700×35回

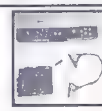
バーチャファイター3 シグマセット


バーチャファイター3PCB(中古)
29インチモニター(新品)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード

29インチモニター付き

通販特価(送料・税込) **¥258,000**

初回 ¥24,756 ¥24,300×11回 / 初回 ¥14,772 ¥13,200×23回 / 初回 ¥10,528 ¥9,400×35回

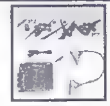
バーチャファイター3 ボードマスターセット


バーチャファイター3PCB(中古)
29インチモニター(新品)
ボードマスター
ハーネス

29インチモニター付き

通販特価(送料・税込) **¥248,000**

初回 ¥24,436 ¥23,300×11回 / 初回 ¥13,932 ¥12,700×23回 / 初回 ¥11,368 ¥9,000×35回

バーチャファイター3 ベガJRセット


バーチャファイター3PCB(中古)
29インチモニター(新品)
ベガJR
ハーネス

29インチモニター付き

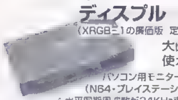
通販特価(送料・税込) **¥232,000**

初回 ¥22,824 ¥21,800×11回 / 初回 ¥12,588 ¥11,900×23回 / 初回 ¥11,312 ¥8,400×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−1 (定価¥28,800)


通販特価(代引き・送料・税込) **¥26,000**

ディスプル 通販特価(送料税込) ¥18,800
(XRGB−1の廉価版 定価¥19 800)



大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応)。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500


ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) ¥7,000


21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500
〃 2L12Bパネル	¥13,500
レバーLS32	¥1,500
30¢ボタンSW	¥150
レギュレイター	¥5,500
ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20~
光センサーレバー	¥3,000
レバー(サンワ製)	¥1,700
連射基板	¥5,500
東映製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャロン オラトリオ・タングラム

ブラストシティ(中古)2台組込
¥1,555,000(送料・税込)
分割 ¥56,800×36回
¥40,200×60回



ニューブラストシティ(新品)
¥1,648,000(送料・税込)
分割 ¥60,200×36回
¥42,600×60回

ソニーRGBゲーム専用TV 21インチ (KV−21SP1)


21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用	¥56,000
通販特価	¥48,000
■プレステ+サターン用	¥65,600
通販特価	¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用	¥65,600
通販特価	¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付	¥64,000
通販特価	¥55,800

29インチ新品モニター(アストロシティ用) ¥98,000
通販特価¥105,000(送料・税込)

分割払い
初回 ¥18,980 ¥18,800×5回
初回 ¥9,960 ¥9,900×11回
初回 ¥7,760 ¥5,300×23回

25インチモニター(21P対応)(共和インター製) ¥68,000
通販特価¥72,000(送料・税込)

分割払い
初回 ¥12,972 ¥12,900×5回
初回 ¥7,804 ¥6,700×11回
初回 ¥3,752 ¥2,600×23回

●他に18インチモニター¥38,000があります●

今回のお買得基板

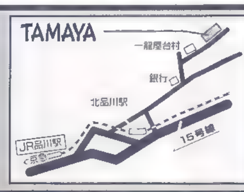
鉄拳3(ハーネス)	108,000
私立ジャスティス学園	108,000
ストリートファイターⅢ2nd(ロム)	52,000
ラストブロンクス(ハーネス付)	98,000
マーブルSHvsストリートファイター(ロム)	35,000
マーブルvsカプコン(ロム)	85,000
X−MENvsストリートファイター(ロム)	18,000
月華の剣士	28,000
リアルバウト餓狼伝説SP	5,000
ソルディバイド	18,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	8,000
ヴァンパイアセイバー2(ロム)	8,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	8,000
カプコン	
ウォーザード(ロム)	15,000
クイズ七色ドリームス(ロム)	5,000
サイドアーム	8,000
サイバーボッツ(ロム)	5,000
スーパーストⅡ(ロム)	3,000
スーパーストⅡX(ロム)	5,000
スーパーパズルファイター(ロム)	5,000
ストリートファイターⅢ(ロム)	18,000
ストZERO(ロム)	3,000
ストZERO2(ロム)	5,000
バトルサーキット(ロム)	18,000
ポケットファイター(ロム)	28,000
ナムコ	
エメラルディア(ロム)	1,000
クイズ魔Qの大冒険	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	3,000
スーパーワールドコート	3,000
スーパーワースタ'93	3,000
エアガイツ	88,000
鉄拳2(B)	38,000
ナムコクラシックVOL.1	18,000
ディグダグ	8,000
ティンクルピット	8,000
セガ	
ウインターヒート(ロム)	12,000
コットン2(ロム)	12,000
コラムス(ロム)	12,000
全日本プロレス(ロム)	18,000
ソニックザファイターズ(ロム)	5,000
バーチャストライカー	138,000
バーチャファイター3	88,000
ぷよぷよ通(ロム)	5,000
レッスルウォー	3,000
コナミ	
沙羅曼陀2	12,000
大好キッス	18,000
対戦ぱずるだま	12,000
ツインビーヤッホー	12,000
スラムダンク	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま	12,000
その他	
ギャロップ	8,000
GダライアスVer.2	28,000
ストライカーズ1945	25,000
マジカルドロップ	3,000
レイストーム	25,000
豪血寺外伝	25,000
新製品(予約受付中)	
バーチャロン オラトリオタングラムCVTキット	1,100,000
ファイティングバイパーズ2	価格未定
スターグラデュエイター	218,000
ストリートファイターEX2	価格未定
サイキックフォース2012	価格未定
リアルバウト餓狼伝説2 (発売中)	125,000
ワールドカップ'98(テクモ/ST-Vソフト)	120,000
エスプレイド(日本システム)	未定
実況パワフルプロ野球	178,000

TMGC TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間:平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 (株)玉屋商品センター

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。



元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》

ロードランナーI～III	各15K
アンダーカバーコップス	13K
海底大戦争	20K
アールタイプ	10K
最後の忍道	10K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	12K
スペランカー	10K
スペランカーII	12K
フック	12K
クロスブレイズ	10K
ジオストーム	12K
ファイアーバレル	12K

※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》

ループレバーのゲーム(P付)	30K～
ASO	8K
KOF 97	TEL
MVSマザーボード	TEL

※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

《カプコン》

エグゼドエグゼズ	18K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
D&D 2(サブ)	TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)	18K
パニッシャー	10K
ストリートファイター ザ・ムービー	22K
カプコンスポーツクラブ(サブ)	TEL
マーブルVSカプコン(サブ)	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
闘神伝2	TEL
スターグラディエーター	TEL
キャプテンコマンドー	12K
1941	18K

※ストリートファイターEX高価買取(TEL)
※CPシステム基板高価買取(TEL)
※CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》

グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	15K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	12K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
バトランティス	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	19K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	17K
GIジョー	20K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
バーサスネットサッカー	TEL
ドラグーンマイト	18K
X-MEN	13K

※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》

シティコネクション	15K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
バルトリック	25K
破兆	10K
ロッドランド	10K
プラスアルファ	15K

※ジャレコレトロ基板高価買取(TEL)

《セガ》

アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	18K
SDI(純正P付)	TEL
バレット	TEL
ピットフォールII	20K
ゴールデンアックス 2(4P)	22K
ゲイングランド	35K
アラビアンファイト	12K
アレックスキッド	10K
フリッキー	10K
ヴァーチャファイター3(筐付)	TEL
ヴァーチャストライカー	TEL
ヴァーチャストライカー2	TEL

スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》

レインボーアイランド	20K
レインボーアイランドEXTRA	15K
レイメイズ	18K
ライトブリンガー	14K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	15K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K
ニンジャウォリアーズ	TEL

※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《データイースト》

ザビガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	22K
グレートラグタイムショー	20K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	13K
ブラッディウルフ	13K
エドワード ランディ	20K

※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》

ベラボーマン(ボタン付)	50K
F/A	8K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	12K
タンクフォース	17K
鉄拳	TEL
鉄拳2(Ver AOK)	TEL
ソウルエッジ(Ver IOK)	TEL
ダンシング アイ	TEL
ゼビウス3D/G	TEL
ダンクマニア	12K
※ナムコシステム1マザーボード	14K

※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

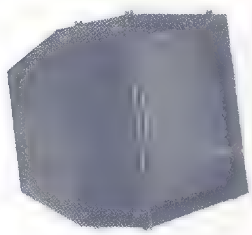
《その他》

首領蜂	27K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
スプレンダー ブラスト	25K
ハイボルテージ	25K
クレージー クライマー	25K
フリスキートム	35K
アルゴスの戦士	13K
ソロモンの鍵	20K
鮫! 鮫! 鮫!	16K
セーラームーン	15K
クイズ セーラームーン	15K
豪血寺一族 2	12K
豪血寺一族外伝	18K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	18K
ガンダーラ	15K
大江戸ファイト	12K
ジャッキー チェン	20K
ナックルバッシュ	11K
サンダードラゴン 2	17K
ゼロチーム	13K
ノストラダムス	13K
アークエリア	18K
ウルトラ警備隊	16K
ノバ 2001	12K
バイパーフェイズ1(NEW)	20K
バトライダー	36K
エスプレイド	TEL
バトルガレッガ	20K
ツインイーグル 2	17K
雷神魔傀	16K
ストームブレード	13K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL
ギャロップレーサー	TEL
闘姫伝承(ROM)	TEL
バツゲン	10K
戦球	18K
スーパースラムス	18K
ストライカー1945	14K
戦国ブレード	10K
ガンバード	TEL
麻雀ホットギミック	TEL
マッドシャーク	15K
ブラッディロア	TEL
ソルディバイド	10K

※その他レトロ基板高価買取(TEL)

このリスト以外の基板、コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後 身分証明書をお持ち願います。
郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので ご注意ください。
●郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです。



18インチモニター 販売 始めました!

★各種家庭用ゲーム機対応
★RGB21ピン入力
★15/24kHz対応
★縦置き可能

¥38,000
(税・送料別)

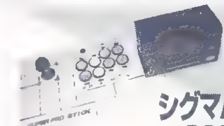
今月のオススメ基板

★子育てクイズ マイエンジェル 2 ……7,000円
★でろ～んでろでろ ……12,000円
★エリア88 ……13,000円
★U.S.ネイビー ……9,000円
★ニ モ ……17,000円
★ナイツ オブ ラウンド ……12,000円

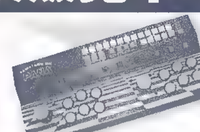
コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



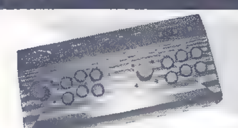
コンボAV



シグマAV5000 & 8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!



NEW

21世紀のコントロールBOX

《特徴》
●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
●5V/15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
●業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ/幅650×奥行200×高さ100

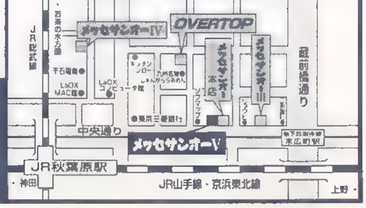
連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!
VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」
高価買取中!
詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。
詳しくは **海外ソフトコーナー**
TEL.03(3255)3452 までお問い合わせください。

営業時間	
月～水	10:30～20:00
木～土	10:00～20:00
日・祝	10:30～19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー V号店 B1F
基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8

基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

D&Dシャドーオーバーミスタラ No.34	本体価格	1,437円	冊
X-MENvs.STREET FIGHTER	本体価格	1,437円	冊
ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ No.71	本体価格	980円	冊
ストリートファイターIII No.75	本体価格	1,350円	冊
鉄拳3 Act.1 No.76	本体価格	850円	冊
ヴァンパイアセイヴァー グラフィカルマニュアル No.77	本体価格	850円	冊
鉄拳3 Act.2 No.84	本体価格	980円	冊
電車でGO！ No.82	本体価格	1,100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル No.86	本体価格	980円	冊
ヴァンパイアセイヴァー テクニカルマニュアル No.89	本体価格	1,350円	冊
鉄拳3 Act.3 No.97	本体価格	1,280円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 テクニカルマニュアル No.99	本体価格	1,280円	冊
ギャルズアイランド5	本体価格	1,219円	冊
ポケットファイター No.105	本体価格	1,380円	冊
月華の剣士 〜開花編〜	本体価格	1,048円	冊
ザ・ベストゲーム2 No.112	本体価格	1,980円	冊
私立ジャスティス学園 熱血大全	本体価格	1,600円	冊

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

速攻生徒会① 小川雅史	本体価格	485円	冊
速攻生徒会② 小川雅史	本体価格	505円	冊
さくらがんばる！ ① 中平正彦	本体価格	534円	冊
さくらがんばる！ ② 中平正彦	本体価格	550円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ① 鷹岬諒	本体価格	540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ② 鷹岬諒	本体価格	540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG ③ 鷹岬諒	本体価格	540円	冊
パラレルトラッパーズ！ いのうえ空	本体価格	550円	冊
闇のギース 天獅子悦也	本体価格	880円	冊
エクスカリバー 巣田祐里子	本体価格	880円	冊
伊藤真美カプコンセレクション"マレフィカルム" 伊藤真美	本体価格	950円	冊
アクアリウム 須藤真澄	本体価格	950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー①	本体価格	780円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー②	本体価格	780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑩	本体価格	590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版 ①	本体価格	590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版 ②	本体価格	590円	冊

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）
（条件）買切

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 No.20	本体価格	4,660円	本
リアルバウト餓狼伝説 No.24	本体価格	4,660円	本
ストリートファイターZERO2 No.25	本体価格	4,660円	本
バトルガレッガ No.27	本体価格	5,631円	本
サイキックフォース No.28	本体価格	5,631円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 No.29	本体価格	4,660円	本
レイストーム No.30	本体価格	5,631円	本
X-MENvs.STREET FIGHTER No.31	本体価格	5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 No.32	本体価格	2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 No.33	本体価格	4,800円	本
ストリートファイターEX No.34	本体価格	4,800円	本
ストリートファイターIII No.36	本体価格	4,800円	本
鉄拳3 ACT.1 No.37	本体価格	5,800円	本
鉄拳3 ACT.2 No.38	本体価格	5,800円	本
怒首領蜂 No.39	本体価格	5,800円	本
ヴァンパイアセイヴァー No.40	本体価格	5,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 No.41	本体価格	5,800円	本

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　(　)
貴店FAX　(　)

部数　冊

書名　巻　回

条件

担当者

定価

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　(　)
貴店FAX　(　)

部数　冊

書名　巻　回

条件

担当者

定価

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　(　)
貴店FAX　(　)

部数　本

書名　巻　回

条件　買切

担当者

定価

注文日　月　日

株式会社　新声社

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。

複数同時にご注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。

また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社へ問い合わせてもらってください。



ついに迎えた大団円

STRIKERS 1945 II

半年を越える長期連載になった1945 IIも、今回でついに最終回を迎えることとなった。最後は、全2周の最終面である2-8の要注意地点の攻略と、担当ライター全員出席の座談会でいってみよう。

担当：ストライカーズチーム
文：善之字元帥

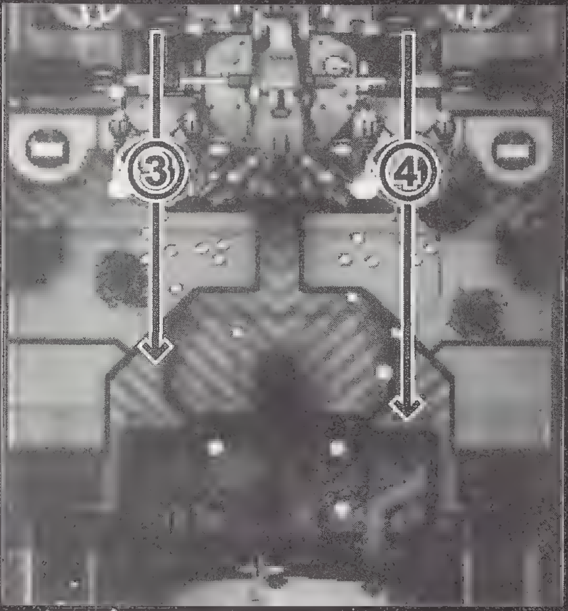
2周目の最終面まで突入できたら、もうクリアはすぐそこ。この面に突入した時点で、ボムが1発あれば、あとは残機がなくてもクリアできる。2周目8面は、1カ所を除いて1周目とほとんどパターンが共通しているのだ。

最終チェックポイント

問題のポイントとは、中ボスが4機連続して登場する場面だ。

この場面では、まず画面左上から1機目のマウスUFOが登場し、やや遅れて画面右から2機目が登場する。溜め撃ちの強力な震電・モスキートといった機体は、この2機が画面右端で重なったところに溜め撃ちを撃ち込んで破壊できるが、それ以外の機体については機体によってパターンが違ってくるので注意しよう。

この2機のマウスUFOを倒すと、間髪入れずにもう2機が登場するが、後から出てくる2機はその前のマウスUFOを倒していないと出現しない。そのため機体によっては、この場面を通して2機しかマウスUFOを出さないようにする機体もある。詳しくは各機体のパターンを参照しよう。



①・②のマウスUFOを倒すと、今度は同時に③・④が出現するが、これらは①・②を倒さないと現れない。機体によっては、わざと①・②を倒さないようなパターンを用いるものもある。



まず画面左から①のマウスUFOが、遅れて画面右から②が出現する。

さて、後半2機のマウスUFOについてだが、ここは地上に設置されている砲台との複合攻撃が非常に厳しいので、ボムを使っていくことになる。ここさえ抜ければ、あとはクリアまでボムを使う場面はないので、残りのボムを惜しまず使ってしまおう。

私見になるが、おそらくこの場面は、パンケーキが最も難しい機体になると思われる。パンケーキ使いのプレイヤーは、最終面のプレッシャーに押しつぶされないよう頑張ろう。

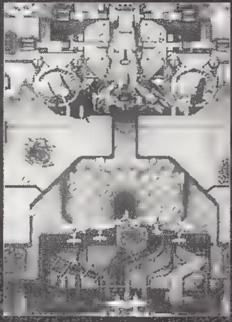
ライトニング

まず、ライトニングの場合、①・②のマウスUFOが画面右端で重なる瞬間を狙って、レベル2の溜め撃ちを撃ち込む。このとき、できれば溜め撃ちのミサイルを片側ずつUFOに当ててしまいたいところ。マウスUFOは、レベル2溜め撃ち1発だけでは倒せないので、同時にショットでも撃ち込んで倒してしまおう。



①・②のマウスUFOに、レベル2溜め撃ちを当てる。

①・②のUFOを倒したあたりで、溜め撃ち（レベル1）が再び溜まるので、次に出てくる③のUFOに溜め撃ちをぶつける。もちろんこれだけでは倒せないので、同時に出てくる④のUFOの正面まで出てボムを使用し、メインショットで④に撃ち込むようにすれば、③はサブショットの誘導弾が倒してくれる。



この位置でボムを発射。あとはショットで倒してしまおう。

溜め撃ちが溜まるのはギリギリなので気をつけよう。

パンケーキ

パンケーキは、この場面を通して2機のマウスUFOしか出さないパターンを用いる。

まず、①のUFOが登場する前に、画面の左上に張り付く。この位置は、①のUFOに対して死角になっているので、①のUFOが自機に向かって白弾を4回撃つまで止まっていよう。



画面左上で、マウスUFOの白弾をやり過ごす。

そうしたら、写真のルートを通って、一気に画面の右下まで移動し、ボムを撃つ。パンケーキは攻撃力がないので、マウスUFOを倒すことはできないが、援護機ボムの右側に重なって画面上まで一緒に上がり、マウスUFOが逃げてしまうまでやり過ごそう。



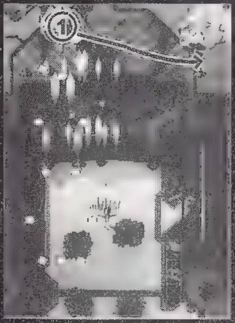
このルートで一気に画面右下まで移動し、ボムを使ってしまおう。

このパターンは、一応ボム1発でも切り抜けることは可能だが、手堅くいくなら画面右下でボムを2連発（2回目のボムに重なる）したほうが安全を確保しやすい。

疾風

疾風の場合、この場面はレベル2・レベル1と溜め撃ちを2連発するパターンになるので、前の面からきちんと溜め撃ちゲージを残しておくこと。

まず、①のUFOが現れるラインに、レベル2の溜め撃ちを設置しておく。そして、①のUFOが現れたら、これが右に移動するのに合わせて、自機も一緒に画面右へと移動してしまおう。



①のマウスUFOの出現ラインに、レベル2溜め撃ちを設置しておく。

画面右へと移動したら、①のUFOが停止したラインにレベル1溜め撃ちを設置。①はこの溜め撃ちにまかせて、同時に出てくる②のUFOに撃ち込もう。

②のUFOは、画面左へと移動するので、先ほど設置しておいたレベル2溜め撃ちと自機のショットで撃ち込めば、さほど時間をかけずに倒せる。



②のUFOも、はじめに置いておいた溜め撃ちで倒せる。

あとはボムを使って終わり。

フォッケウルフ

フォッケはこの場面、全部で3機のマウスUFOを出現させるという、特殊なパターンになる。

まず、①・②が出そろい、②のUFOが画面左へと移動するまでは弾を避けつつ粘ろう。②のUFOが画面左へと移動したら、②の正面のラインに溜め撃ちを設置。②のバリアに重なって移動しつつ、②のUFOを倒してしまおう。



②のUFOが左に移動したライン上にプラズママインを設置する。

②のUFOを倒したころには、ほとんど画面のいちばん上にいるはずなので、ここでボムを発射。画面には、まだ①のUFOが残っているので、④のUFOが出現せず、①と③のUFOだけが残る。

①と③のUFOは、画面左で縦に並んでいるので、ボムに重なって画面下まで降りつつ、両方ともショットで倒してしまおう。



①・③が縦に並ぶので、ここでボムを使用。

③が出てくるまで、①を壊してしまわないよう注意すること。

震電&モスキート

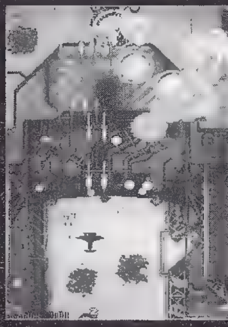
震電とモスキートについては、この場面を全く同じパターンで突破することができる。

まず、①のUFOが現れたら、右に移動するのに合わせて、ショットで撃ち込みつつ、画面右まで移動してしまおう。



①の移動に合わせて、画面右まで一気に移動。

ここで、①と②がほとんど重なる瞬間があるので、①と②の中央に溜め撃ちを発射。少々怖いが、なるべく接近して溜め撃ちを撃つようにすること。このとき、どちらの機体も、溜め撃ちレベルが2以上ないと、①・②を両方とも破壊することは難しいが、ここでレベル2以上のゲージ量を確保するためには、前の面をクリアした段階で、ある程度ゲージを残しておく必要があることに気をつけよう。



①と②の中間に、レベル2の溜め撃ち。両方同時に破壊する。

①・②を倒したら、あとは③・④が出現するのを待って、ボムを使用すればよい。

プレッシャーとの戦い

この場面を乗り切れば、あとはクリアするまでパターン上の問題はほとんどない。しかし、ちょっとした注意をしておこう。

●中ボスは、ある攻撃パターンだけ、弾を撃つ回数が1回増えている。スペースの関係でここで紹介できないが、やってみればすぐにわかるだろう

●中ボスを倒すと、パワーとボムを出すが、このボムが非常に重要。といっても、この先難しいところがあるわけではない。このボムは、最終ボスの弾幕を避けるための目印（ライン合わせ）になってくれるのだ。特に、はじめて最終ボスにたどりついたときなどは、おそらく残機も残ボムもゼロという状況が予想されるので、もしもここで出るボムを使ってしまうと……考えただけでも恐ろしい。

さて、これらのことを頭に叩き込んでも、いざ最終ボスと対面すると、緊張感で手の震えは止まらず、プレッシャーに押し潰されそうになるだろうし、クリアを目前にして、何回もゲームエンドになってしまうかもしれない。

だが、栄光の撃墜王の座までは目と鼻の先。勝利の女神の微笑みは、キミの腕前で奪い取るのだ！



エースの座までは、あと少し！

恒例、階級システム解説

もはや恒例となった感もある、彩京シューティングの腕前判断システム。もちろん今回のストライカーズIIにも搭載されているが、今回の判断基準は、1コインで進んだ面数と、敵機の撃墜率である。

詳しくは、左側の一覧表を見てもらうとして、意外に撃墜率がシビアに設定されているのが面白い。やはりシューターたるもの、5割6割は落として当たり前ということなのだろうか？

なにはともあれ、最高位は撃墜王である。一人でも多くの撃墜王が誕生することを、ストライカーズチームは祈っている。

ゲームオーバー時 評価条件一覧
●2周クリア 評価「祝　撃墜王決定！」
●2周目の6面以上 評価「目指せ神の領域！」
●2周目の3面以上　撃墜率80%以上 評価「超天才パイロット」
●1周クリア以上　撃墜率75%以上 評価「ゲーマーパイロット」
●1周クリア 評価「エースパイロット」
●7面以上　撃墜率75% 評価「超ベテランパイロット」
●6面以上　撃墜率75% 評価「ベテランパイロット」
●6面以上 評価「中堅パイロット」
●5面以上　撃墜率70%以上 評価「新人パイロット」
●5面以上 評価「パイロット合格」
●4面まで 評価「パイロット訓練生」
●3面まで 評価「パイロット適正有り」
●2面まで 評価「次回の健闘を祈る」
●1面まで 評価「再出撃を希望する」

最終回特別企画

一般人とマニアを同時に惹きつける、この作品の魅力とは？

～『ストライカーズ1945Ⅱ』担当者座談会～

連載最終回ということで、最後は攻略担当ライターに集まってもらい、『ストライカーズ1945Ⅱ』の魅力について、それぞれに語ってもらった。開発者からのコメントもあるぞ。

〈出席者〉●KMT　●善之字元帥　●フニャ夫　●RED　●石井ぜんじ

各々が語るストライカーズ1945Ⅱ

――まずは、このゲームを振り返っての感想を聞いてみたいと思う。

KMT　パターン性の強いところと、溜め撃ちの使い方による戦略性が高いところが気に入っている。1周目はボムとかちゃんと使っていれば誰でもクリアできるけど、2周目は相変わらず難度が高くて、マニアも納得。でも、前作よりは楽にクリアできると思う。

フニャ夫　機体別に特徴があって面白かったし、安地探しも面白い。稼ぎが金塊なのは、好き嫌いでいくと嫌い。だけど2000点取ったときの音は気持ちイイ（笑）。

善之字元帥（以下、善之字）　バリバリ無制限に撃てるSTGは好きじゃないけど、このゲームはそうじゃない。ボムについても、配分を考えて攻略していくのが面白いし、限られた資源のなかで戦っていくゲーム性が秀逸だと思う。

彩京ゲームの特徴として、3日で1周目クリア、数カ月で2周目クリアっていうのがあるけど、そういう一風変わったゲームバランスが攻略意欲をくすぐったし、ボムにしても1周目の備蓄感、2周目の浪費感っていうのが感じられて、これもアンバランスで面白かった。クリアできるかできないかというところまで資源を消費するのか、余りを出していくのか。このへんの絶妙さが、彩京ゲームらしくて良かった。

RED　パターン性が強いなかにも、微妙にパターンにならない弾が混じってくるのがいい。あと、最近ハヤリの、遅い弾がちょっと多いのが好きかな。見てクネクネよける遅い赤弾と、バシバシ飛んでくる彩京っぽい速い白弾とが、うまくブレンドされているところなんか、特に好きだったりする。

また、これは『ストライカーズ～』に限ったことじゃないんだけど、数ある機体選択式のSTGのなかで、機体の性能の分け方が彩京は一番うまい。『ストライカーズ～』には、自分がハマっている機体が必ず1つあるのがいいところ。

石井ぜんじ（以下、ぜんじ）　わかりやすくいえば、ゲーム展開がサクサクしているのがいい。彩京のワナに自らハマりたいオレとしては、ね。

RED　1周の時間があれだけ短いのに、あれだけ密度が高いのが本当にスゴいと思う。

ぜんじ　うまく説明できないんだけど、『ストライカーズ～』には、どうみてもこれは面白そうに見えるっていう部分がある…。本当にうまく説明できないんだけど（笑）。溜め撃ちとか、自機のメインショット、サブショットとか、効果音からだと思うけど、ピンとくるものがある。

記事作成上の苦労・エピソード

――去年の9月から、約7カ月にわたってずっと連載してきたわけだけど、読者のみんなに攻略記事を書くに当たっての苦悩・エピソードとかあったら聞いてみたい。

善之字　序盤の攻略は1回で割と先のほうまで進めて、後半はスローペースな攻略だったのは良かったと思う。でも、ガッチリパターンになるところが、逆に誌面にすると説明しづらいというのは感じた。後半の弾幕をかいくぐるところとか、非常にわかってもらえない感が強い。いまだに6ボス、ラスボスなんか、最適の倒し方がわからない人っているみたい。

――そういうところから、1周目のビデオプレゼントの話が浮上してきたんだよね。

RED　結局バンバン死んでいっぱいムカつかないと覚えないことっていうのは絶対にあるんだけど、文章と写真では限界があるなぁ…。ラスボスってやっぱわかりにくかったかな？

善之字　やはり、読者のハガキを見ると難しかったみたいですね。

ぜんじ　1周目の後半とかはまだキチっとやったほうがいいと思うんだけど、それより先のほうにいったら、細かいところはそんなに正確に言ってもしょうがないかな、と実は思ってる。そこまで行く人間のレベルとか考えるとね。ヒントでも与えればいいのかなというのがありつつも、やっぱりラスボスの対処法とか多分一番知りたいとこだから、正確に伝えなくちゃというのもあるしね…。ビデオで見せる以外の方法って、どんなのがあるのかなぁ？

RED　パラパラ漫画とか（笑）。

善之字　彩京ゲームの弾は、自機を狙ってくる弾とそうでない弾がはっきりしてるから、説明はしやすいほうだと思うんだけど…。

ぜんじ　頭でわかっていることを文章化するのは難しいけど面白い。でもやっぱり自分でプレイしてみて、経験して、困ってから記事を読まないと、本当に実感できないというのがあるよね。

善之字　「少ない小遣いをやりくりして頑張っている、高校生の読者とかの金銭感覚にマッチした記事」を作っていきたい、というのがいつも頭にあるんですよ。

ぜんじ　毎日3回ずつぐらいコツコツやれば、うまくなっていくんじゃないのかな？

RED　そういうプレイヤーを、救いあげたいというのが我々の本音だよね。究極的には「答え」を教えるんじゃなくて、自分で「公式」を作れるようにしてあげたい。そこまでいければ、ハマってしまうゲームだと思う。大げさに言ってしまえば、『ストライカーズ～』から、彩京ゲームの上達法を教えていきたいというのがある。





誌面で伝えることの難しさを痛感した、1周目8面、ラスボス攻略。

ほかには真似できない〝彩京らしさ〟

――今度は、前作も含めて、『ストライカーズ～』が、現在のSTG界にどんな影響を与えたのかを検証してみたいんだけど…。

RED　彩京ゲームのお家芸ともいうべき「前半ランダム面」って、わりと他のメーカーもマネするけど、実はあそこのメーカーだからこそ生きてくるんだよね。

ぜんじ　ゲーム作りにおいてすごく計算されたものを感じる。開発者がプレイヤー心理とかゲーム性とかに深い理解があって、それがうまく結びついている作品だと思いますね。

RED　これは声を大にして言いたいんだけど「彩京のSTGが面白いのは、ランダム面だからじゃない」んだよね。他のメーカーは安易にマネしないでほしいな。

善之字　『ストライカーズ～』は、ステージごとの難易度やゲームバランスに絶妙なものがありますね。

これは自分なりに分析してみたんですけど、たとえ前半ランダム4面をノーミスで抜けきれないときがあったとします。それでも6面とか7面には実際いってるんですよ。息も絶え絶えながら。決し

このタッグに死角なし！
怒濤の合併ツープラトン攻略！

『ストライカーズ1945Ⅱ』開発者から…

このシリーズは、サラリーマンからマニアまで広い客層に評判の良いゲームを目指したので、狙い通りの結果になってうれしいです。

アーケードゲームは家庭用ゲームとは違い、メーカーの知名度に関係なく面白ければ必ず人気が出るので、制作者側としては作り甲斐があって良いですね。彩京シューティングは、遅い弾をかいくぐりつつ超高速弾をズバッと避ける楽しさと、撃ち込みまくってブッ壊す楽しさをとても大事にしています。また、プレイヤーの多くが何を望み、何を嫌がるかを的確に分析し、短時間でも面白くて、ゲームオーバー後にもう一度プレイしたくなるようなゲームに仕上げるための細かい調整をしています。Ⅱはゲームシステム変更で、攻撃と防御のメリハリがうまく出せたと思います。

これからの彩京は、好評のキャラ系、ミリタリー系シューティングと新ジャンルへの挑戦で、小さいながらも注目されるメーカーになれるよう頑張ります。

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

取締役
開発部部長　中村晋介

て前半ランダム４面で１機ミスしたからといって、すべてがダメになるわけじゃない。このへんの上積み感がプレイヤーにやる気を持たせてるんだ、と自分は思ってるんですよ。

せんじ　しかも彩京というメーカーは、コレを全部計算してると思うよ。開発者は最初の面を作業っぽくしたくなくて、前半４面をランダム構成にしたんだと思う。一般の人でも進めるときは進めて、マニアには厳しくと、素晴らしいバランスで、うまく工夫している。

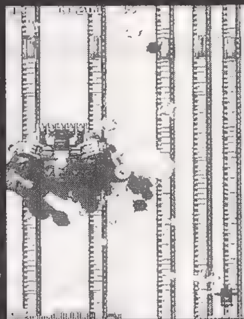
RED　前半面をランダムにすると、ストーリー性を出したいゲームはおかしくなる危険性がある。でも、ラスボスみたいなのがいきなり１面に出てきたりしない限り大丈夫だとは思うけどね（笑）。

せんじ　戦闘機は相当こだわりを持って作られてると思う。

碁之字　実在のものって基本的にサラリーマンにウケがいいと思う。

せんじ　やっぱり一般的な世界観があるっていうのはデカい。人間、年をとると保守的になってくるから、現実世界っぽいものを求めるっていう側面もあるんだけど、やっぱりわかりやすいのが一番。

RED　ほかの彩京のゲームや『ストライカーズ～』がウケるのは、実在兵器モノだからっていうのがデカいですよ。だから、他のメーカーが『ストライカーズ～』のマネをするんなら、前半ランダム面にするんじゃなくて、零戦とかライトニングとかがブンブン飛ぶゲームを作ったほうがいいと思う（笑）。



高速弾と、遅い弾の絶妙なブレンド具合。この弾幕に「彩京イズム」を垣間みる。

もし続編があるなら望むこと

――最後に、もし続編があるとするなら、望むことは？

碁之字　ゲームオーバー時に、金塊の平均点を教えてほしい（笑）。

RED　金塊をやめるっていうのも、あり（笑）。もし金塊を残すのなら、逆に「金塊王」とか言って最後に表彰してほしい（笑）。

フニャ夫　あんまりこのままのシステムを変えずに、そのまま出すとあきられるかもしれない。そういう懸念があるけれど……。

KMT　そのへんは心配ないと思うよ。ただ唯一挙げるとするなら、ライトニングはもう少し光る機体に！（笑）

せんじ　全くその通りで（笑）。

「1周目ノーミスノーボムビデオ」プレゼントに、多数のご応募ありがとうございます。発送はもう少しのお待ちを！

来るべき本チャンに向けて…(次号予告)



今回は残り2ステージの攻略やテクニックなどを紹介だ。
不確定要素は絡むが1コインクリアは十分可能だぞ。

GetBass™
SEGA BASS FISHING.

君は存在を信じるか?
心身凍る夜釣り〜ナ…
最終ステージのPALACEでは、なんと幽霊が出現!

夜の古城…。妖しく灯る松明、桟橋に群れるコウモリ、湖底には謎の彫像、財宝、そして鎧騎士の骸。こういう不気味な場所にこそ巨大なバスはいるものだ。

はやる気持ちを抑えつつ俺は竿を出す。ポイントは決めてある。左側の壁だ。

第一投。最も緊張する瞬間。よし、ナイスキャスト。タナを取るためにルアーを沈めてみる。1秒、2秒、3秒…ひ〜っ!!でででたあ!

俺は竿を畳むと、一目散にパレスを後にしたのだった。

出るんですよ!!

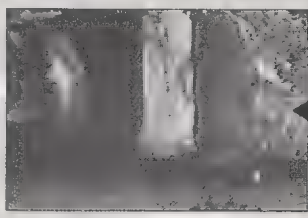
最終ステージPALACEには、隠しキャラの「幽霊」が存在する。正面左の壁の少し右よりの場所にカーソルを合わせて5秒ほど待つ。ちょうど縦に黒いラインがあるのでそこを目安にしよう。

成功すると左端の暗がりに幽霊が出現。タイムが15秒増え、都合約10秒得するのだ。なお、幽霊が出現したらもうカーソルを動かしても大丈夫。

とはいえこのステージは1分30秒あるから、実はタイムはそれほど厳しくない。他のステージでこれができるとうれしかったんだけどね。



このあたりに合わせてほっとく。すると…。



幽霊出現!消え際にタイムが15秒増えるぞ。

生活情報コラム デカイヤツほど増えっぺれ〜

ゲットバスで釣れるバスのサイズは大きく分けて4種類。水中での見た目も違い、大きいバスほど黒っぽくなるが、最もわかりやすいのはアワセたときの増加タイム。

ちょっとその正確なサイズってヤツを知っとこう。

バスの大きさ
スモール→約850g以下
ミディアム→約2000g以下
ビックワン→約2000g以上約3500g以下
スーパービック→約3500g以上

バスの大きさと加算タイム
2秒→スモール、ミディアム小
4秒→ミディアム大、ビックワン小
6秒→ビックワン大、スーパービック小
8秒→スーパービック大

バサ兄いのフィッシング究極大全・#8 怪生物は思い出の彼方に…



ウォス!!バサ兄いだ。どうよみんな、バサっと釣ってるか?俺は最近は霞ヶ浦や芦ノ湖やら河口湖あたりに行きまくってるはずだ、多分。あ、あと山中湖もな。

今回は俺様が昔釣った珍妙な怪生物を自慢したいのでよーく聞いてくれ。

あれは小学生の頃…。何かっつーとこのコーナー、小学生時代の話ばかりだが、大人になってくるとばかばかしいエピソードってのも段々少なくなってくるんだな。馬鹿っ話を探ってみると、無謀極まりなかった少年時代に集中してしまうわけだ。「もともとそんなコーナーじゃねえだろコラァ!」ととりあえず一人突っ込みでシールドを張りつつ、早速自慢してみよう。

…んで小学生の頃だったな。電車やバスを細かく乗り継いで、東京湾に友達らと釣りに行ったことがあった。防波堤からの投げ釣りで、ハゼとかコチとかカレイとか、ま、そのへん絡みの五目釣りだったよーな気がする。

何匹かハゼなんかを釣りつつも、アタリは感じないのになんか「重い」感じを受けることがたまにある。典型的なイヤ〜ン外道「長靴」あたりでも釣ったか?と思い揚げてみると、ななんと!ヒ、ヒ、ヒ、ヒトデがかかっているではないか!!!

なあんてね。ヒトデが釣れるってのは実は結構ある。これは前フリってやつだ。まあ気にするな。

そんなこんなでハゼコチカレイたまにヒトデを釣りつつ数時間…世にも奇怪なものが釣れてしまったのである。今度は本物だから安心してくれ。

それは直径7〜8㎝くらいの透明球状生物だった。透明といっても少し濁っていて、向こうが透けて見えるというほどではない。触ると「ぶより」あこりゃ「ヌメリ」あそれ「ドロリ」とした感じで、どう見ても軟体動物なのは明らかだ。だがクラゲにしては弾力があり過ぎるし、アメフラシにしては角もなく、どうも形が変だ。

しかもコイツは勝手に針に引っかかったんじゃなくて、ちゃんと餌のアオイソメを食っていたんだ。その証拠に、この後さらに2匹も同じ生き物が釣れたのだから。

今思えば多分ナマコかなんかの一種だったんだろうが、そのときは「新種の生物を発見したかもしれない」と本気で考え、興奮気味にその生き物を家まで持って帰る始末。

家に持ち帰るとおふくろに仰天され、すぐに捨てられてしまった。急いで図鑑を調べてみたが、その生き物のことは載ってなかった。

結局今も謎のままだ。気になるのは確かだが、あまり本気で調べる気にはならない。こういうことは決着を見ないほうがいいのかもしれない、とも思う。オチってのは必ずしもあったほうがいいというわけじゃないんだ。

そういうことで、じゃまた。次号はちょっと凄い内容でお送りする予定だ(今回はウソにあらず、いやマジで)。

ROGDE ロッジ

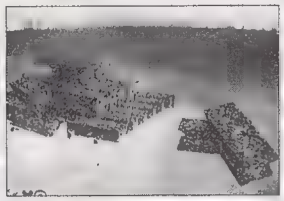


ケープ、インレットの順にクリアしたら、次にくるのがロッジ。
　1コインクリアをするうえで、一番重要なステージだ。

巨バスポイント

ポイントは大きくわけて5つあり、その中でいち早くバスの魚影を見つけることが重要となってくる。
　ゲームがスタートしたら、まず確認したいのが、ポイントA、B、Cの3つだ。
　このポイントに魚影を確認できたら、まず間違いなく巨バスがいるとみていい。
　ポイントAは、キャストして少しリーリングをすると、積み重ねられたブロックのようなものがある。
　ここが巨バスのいる場所なので、慎重に攻めていきたい。
　ポイントBは、水面に少し顔をだしている棒が目印といったところ。
　水中には大きなブロックが敷き詰められており、ここが巨バスのいる場所となる。
　同じくポイントCには水中にある「藻」が目印。
　しかし、このあたりは巨バスとともに雑魚も多いので、巨バスだけを釣りあげるのは難しい。
　できることなら、ここまでの3つのポイントで巨バスをゲットしておきたいが、それでも駄目なら、ポイントD、Eを攻めてみよう。

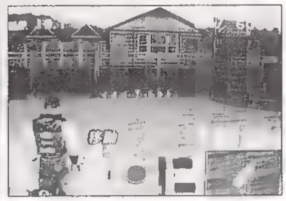

ポイントBは、水面に顔を出す棒が目印。


ポイントAは水中にこのブロックがある。


ポイントA。ここで魚影を確認できたらいただき!


右端のポイントEは遠いが魚影は濃い。


橋の間にあるポイントD。雑魚が多いのが難点。


ポイントCはこのあたり。水中に藻があるのが特徴だ。

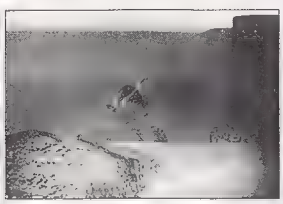
PALECE パレス



ロッジを見事クリアしたら、最終ステージであるパレスがまっている。
　ここまでくればクリアは近い。

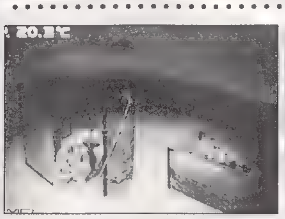
巨バスポイント

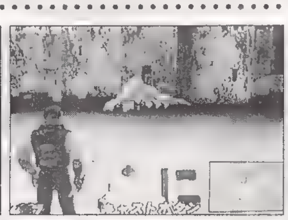
前のページでも紹介してあるとおり、パレスでは隠しタイムボーナスがあるため、クリアするのはそれほど難しくはない。
　巨バスしかいないこのステージでは、ポイントさえ把握していればOK。しかも1匹釣り上げればクリアとなるので、落ち着いてプレイすればまず問題はないはずだ。
　ポイントは大きくわけて4つに絞ったが、この4つのポイントさえ覚えておけばほぼ間違いはない。
　しかし、魚影を確認できないためバスのいる場所は手探りで探さなくてはならない。
　そのなかでも最もバスの魚影が濃いのがポイントBだ。
　まずはここからキャストしてバスがいなければ、ポイントC、Dの順に攻めていけば間違いはない。
　ポイントAもいいのだが、当たりはずれが多いので、イマイチ安定しないのだ。
　キャストしてバスがいなければ素早く巻き取るようにして、次のポイントに移動すれば3つのポイントは余裕で攻めることができるので落ち着いていこう。


ポイントBの水中でバスを確認できたら余裕でクリア。


一番安定しているポイントBは初めに攻める場所だ。


壁の中央にあるポイントA。水中にはガイコツが2体ある。


ポイントDの水中には宝箱があるぞ。


ポイントB、Cにいないときには、このポイントDで。


ポイントBでバスを確認できなければこのポイントCだ。

テクニック編

バスを釣る上での細かいテクニックを紹介。

ルアーを食わせる

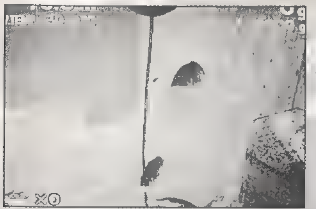
前にも少し紹介したのだが、ルアーをバスに食いつかせるにはコツがある。

バスがルアーに気づいて追ってきたときに、リールを巻いてしまう人をよく見かけるが、これだとせっかくバスがルアーを追っているのに、ルアーを諦めてしまうことが多いのだ。

ルアーを確実に食わせるには、バスがルアーを追ってきたら、リールを巻くのをやめてルアーの動きを止めるのだ。

これは、単純だが非常に重要なテクニックとなる。

特に、巨バスは警戒心が高く、すぐにはルアーを追ってこないので、一度振り向かせたら必ずヒットさせるようにしておきたい。


ルアーに気づいたら、リーリングを止めること。

ロッドテクニック

巨バスがヒットしたら、ちゃんと釣り上げなくてはならない。しかし、そう簡単には釣り上げさせてはくれないし、かといってモタモタしていると、とてもじゃないが1コインクリアなどできない。

より素早く、逃がさずに釣り上げることが必要なのだ。

そのときに、必要なテクニックをいくつか紹介していこう。

バスはルアーに食いつくと、必死になってルアーを外そうとして暴れてくる。

そのときの動きとは…。

●ジャンプ
●横走り
●縦走り

以上の3つが挙げられる。

ジャンプ、横走りの場合は画面上に「ロッドを左に!!」といったようなアドバイスの文字が表示されるようになっている。これは、その方向にロッドを向けることによって、ラインテンションが下がり、糸を巻きとるチャンスなのだ。

特にジャンプのときには、ロッドを下げることによって、大幅にラインテンションが下がるのでチャンスなのだが、あまり無茶をして巻き過ぎると、イキナリ糸が切れることがあるので注意したい。

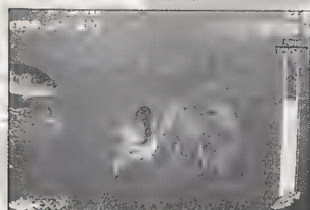
巨バスの挙動に多く見られるのが縦走りだ。

縦走りが始まると、一気にラインテンションが上がり、危険な状態になってしまう。

無理に巻き取るとラインが切れてしまうし、ほおっておいてもただ時間が過ぎていくだけなのだ。

そこで、縦走りが始まったらリーリングを止めて、ロッドを左右に振ってやるのだ。

そうすると、バスが左右に振られるので、横走りへと変化し、取り込みが楽になるぞ。


縦走りは、ロッドを左右に振ってやろう。


右に走ったときには、ロッドは左に、


ジャンプのときはロッドを下に、

フッキングを見送る

3ステージ目ぐらいになってくると、初めに巨バスをゲットしないと、クリアするのは非常に難しくなり、1発目が勝負となる。

そのとき、巨バスが見えているのに雑魚がルアーをさらっていくという状況が多々ある。

そんなときには、あえてフッキングをせずにルアーをはずさせるのだ。

そうすれば、近くにいる巨バスに再度アタックできるからだ。

しかし、この方法をとったときに、再度巨バスがルアーを追うという可能性は極めて低く、確実な方法ではないので、どうしようもないときの最終手段として覚えていてほしい。



フッキングをせずに再度巨バスを狙おう。


巨バスがいるのに、雑魚が食らいついてしまったときは、

ジムカーナをやろう!

RACING JAM

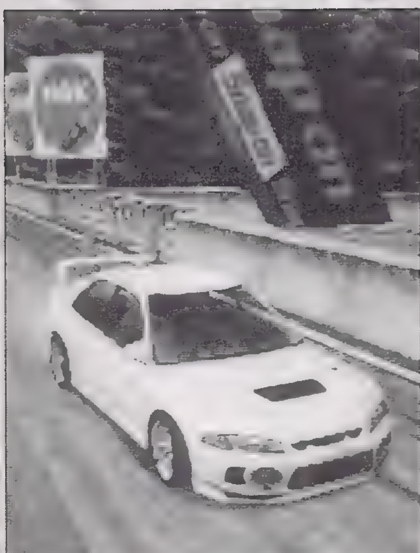
コースを知る前に ちょっとテクニックをチェックしておこう！

担当：ずるずる㊧

マシンを操るために… 駆動方式の違いによるコントロール方法!

ドライブゲームの新ジャンル、「ジムカーナ」を中心に展開しているわけだが、そのジムカーナでの走り方について今回説明していきながら、今後の上達への足がかりにしていってほしい。

まず頭に入れてほしいのは、たくさんあるマシンの特性を知ること。走りやすさについては前回の全車によるタイムアタックでチェックをしたので、今回は、駆動方式による違いと注意点をチェックする。そしてコースチェックだー



フロントエンジン FR リアドライブ

ジムカーナのように小さく曲がることの多いシチュエーションの中で、リアをアクセルでコントロールできるというのは、その幅を広くしてくれるというメリットを持っている。その作業を前輪と後輪で分担しているということも大きく影響しているのだが、逆に言うと、ドライバーがしっかりコントロールしてやらなければその利点を生かすことができなくもなる。

前輪と後輪で作業を分担しているおかげで、コントロールする幅（ラインをいくつか設定できるということ）が出てくるのがポイント。FRが楽しいというのはこのあたりにあるのでしょうね。

フロントエンジン FF フロントドライブ

大衆車の多くはこのFFの駆動方式。そのためか実際のジムカーナにおいてもこのFFが最も多くなっている。

操舵と駆動が前輪になっているので、パワーをしっかり与えてやる中でコントロールすればメキメキ上達するのがFFのいいところ。非常に素直に動いてくれる結果なのだが、より速く走ろうとすると、方向決めしつつ加速すると、理想のラインから外れていってしまうというリスクももっているため、FRに比べてラインの設定の幅が少ないというのが欠点。そこが面白いところなのだけどね。

ジムカーナ入門として一番扱いやすいといっていい。



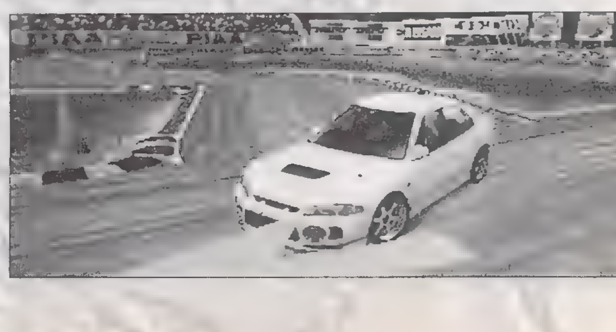
オールホイールドライブ 4WD

厳しいシチュエーションを走ることで有名なラリーで最も速く走れる駆動方式がこの4WD。悪路も走るからという点が大きいが、ハイパワーを全輪で伝えるこの方式は、ジムカーナにおいても同じだと言える。

すべてのタイヤが駆動しているわけだから、その安定度は2輪駆動のものと比べてかなり上。FFとFRのいいところを持っているわけだから。

ただ全輪が動こうとするために操舵する面でやや「曲がりにくい」という部分が発生してくる。

そこでポイントになるのがいかに不安定にしてテールをスライドするか。面白そう。



ミッドシップエンジン MR リアドライブ

重〜いエンジンを車体の中心に近い中央に配置することで回転性がよくなるMR。

その点から見ても「曲がりやすい」ということがわかるが、ジムカーナのように小さく曲がる場合、その曲がりやすさが逆に回転しやすい方向になってしまうのがポイント。

いかにスピードを合わせて曲がってやるかがジムカーナをやる上でスピンをさせなくする方法となる。

その方法を身につけられればかなり速く走れることになるが、そのスピンしやすいという性質は、かなりの緊張感をもってドライブすることになるので疲れるに違いない。

コーナリングをチェック!

ブレーキを踏んでスピードを合わせてハンドルを切ってあげれば曲がればいいんだけど、ジムカーナにおけるコーナリングは、サーキットと比べるとんでもなく小さく鋭い!そんなコーナーをどうやって曲がればいいのかを簡単にまとめてみたので参考にしてほしい。

いかに曲がるかークゥ〜ルクルとね!では!

180度曲がる!

自分が来た方向へグルリと回って戻っていくのが180度曲がるコーナー。このコーナーはパイロンを使って走るジムカーナでは、よく使われるコーナーなので、しっかり覚えておくといいだろう。

一気に180度曲がるために使うテクニックとして、ブレーキングに加えてサイドブレーキも使う。

ブレーキで曲がれるスピードに落としつつサイドブレーキでリアを流すことで一気に向きを変えてやる。あとは来た方向に頭が向くようにハンドル操作をしてやる。

右手、左手、そして足をすべて使ってマスターしよう!

270度曲がる!!

180度曲がるものにプラス90度曲がる方向(脱出していく方向)が270度のコーナー。

より長く曲がることになるこのコーナーのクリアの仕方は、180度のコーナーよりも少し奥でサイドブレーキを引き始め、そして180度のコーナーのときよりも長めに引いてやることでリアをさらにスライドさせてやる。

90度さらに曲がらなければならないため、一見難しそうではあるが、180度コーナーの発展と考えてやれば、別のテクニックではなく、一歩その先のテクニックとして活用してあげれば苦はないはずである。

ただ曲がりすぎるのを嫌ってカウンターを当ててようとすると逆に曲がりにくくなるので、カウンターは当てないようにするほうがいいだろう。

180度の応用ですよ!

8の字で曲がる!!!

8の字で曲がるコーナーは進入時のスピードが重要。

それなりのスピード(トラクション)がないと失速して止まってしまうことも忘れないようにしつつ曲がるわけだが、一番ポイントになるのは、1回で1回転を成功させようと思わなければいい。180度ターンを2回やる、もしくは270度ターンプラス90度ターンと思えばいい。となればサイドブレーキを2回以上使ってやればいいってこと!

ただできるまでに時間はかかるのでがまんが大切です!

ではさっそく コースをチェック!
カートコースでジムカーナだ!!

さて、このゲームで行われるジムカーナであるが、1つ用意されているカートのコース上でマシンを走らせることとなる。

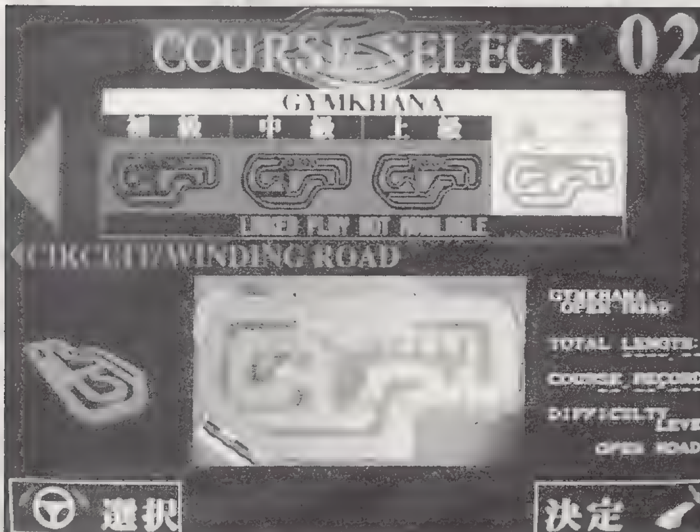
その1つのコースの中で、パイロンを設置することとカートコースを走ることとの組み合わせで、初級、中級、上級の3つのレベル別のコースが設定されているのだ。

それらを1つずつ見ていくのだが、3つのレベル表示にあるように、それ相応のテクニックが必要になるので、コース別にどのようなテクニックが必要なのか、どんなところに注意をしなければならないのかをチェックしていきたい。

さらには、そのコースのレベルに合ったマシンはどれなのかという点にも少し触れていきたいと思う。

まずはともあれ、左にあるカートコース(練習コース)でコースを下見しておこう。

な〜んか自動車の教習所のマップを見ているみたいで懐かしい気も…。



ライン取りを覚えよう! 初級

初級のコースを見てみるとカートコースの外周を走ることがメインとなっている。

きついカーブが少ないためスピードが出せる!

そうなると、細かいテクニックはなくして、しっかりカーブ手前で減速、そして進入することで比較的早くクリアすることができるだろう。

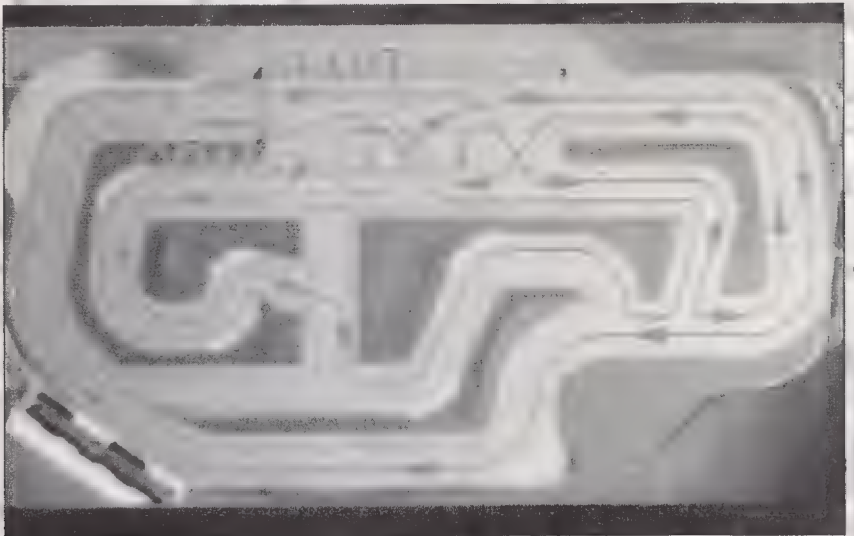
ただ途中でコースが変わる(分岐)するので、その順路をしっかり頭に入れておくこと!これを忘れていたらジムカーナにならないので!

さて、このコースで走るとすれば、どんなマシンがいいか。スピードが高いほうが有利といえるが、コースが小さいので、トップスピードよりも加速性能を重視したいところ。となればハイパワーで軽量マシンがいい。となるとWRC系のラリーカーがいいということになりそう!



スピードに気をつけろ! 中級

中級のコースになると、パイロンもしっかり使った設定となる。低速でのコーナリングが試されることになるということ!



コースの順路を見てもらってもわかるように、初級のコースと比べてもかなり複雑になっていることがわかると思う。とくにパイロンを使ったところの前後は、頭の中でしっかりルートを把握しておかないと方向がわからなくなるので気をつけたい。

また90度曲がるコーナーが、連発するようになるので、アクセルの踏みすぎによるオーバーランに気をつけたい。

さて、このレベルで使えそうなマシンというと、加速もよく、そしてよく曲がるマシンがいい。となると、そこそこのパワーでFR系のマシンがオススメになりそう。リカバリーも覚えられるしね!

ハンドリングが超重要! 上級

上級のコースは、カートコースを全部使い切る設定となっているのがポイント! 270度ターンもあるテクニカルなコース設定だ!



ポイントはやはりコースの暗記にある。とにかくグルグル曲がるので、画面外のコーナーへ進むことの多い状況で迷子にならないことが重要!

矢印を追っているだけではとてもクリアしきれない!これだけ複雑なのですから、気合を入れていかないとね!

そんな上級をしっかり走るとなると、どんなマシンがいいかというと、オーバースピードになりにくく、バランスのいいマシンがいい。

適度なパワーがあれば、しっかり加速できるわけだし、バランスが良ければスピンもしにくいしね。となるとやはりWRC系? いや~FF系でもいいっスよ! 扱いやすいし。

基板が毎日大量入荷！システムIII

★以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です★
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
Xマルチプライ ¥20,000
スペランカー ¥12,000
ボンバーマンワールド ¥28,000
ロードランナー ¥15,000

【MVS】
アンドロデュノス ¥500
餓狼伝説 ¥500
月華の剣士 ¥17,000
ザ・キングオブファイターズ '97 ¥25,000
雀神伝説 ¥500
ショックトルーパーズ ¥15,000
ティンクルスタースプライツ ¥18,000
天外魔境真伝 ¥3,000
ネオ・ボンバーマン ¥15,000
フライングパワーディスク ¥3,000
マジカルドロップ2 ¥3,000
マジカルドロップ3 ¥15,000
マネーアイドルエクスチェンジャー ¥9,000
ミューティションネイション ¥500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル ¥1,000
ワールドヒーローズパーフェクト ¥1,000

【カプコン】
1943 ¥10,000
X-MEN（ソフト） ¥6,000
エリア88 ¥23,000
クイズ殿様の野望2 ¥1,000
クイズ虹色町の奇跡（ソフト） ¥5,000
スーパーストIIX（ソフト） ¥2,000
ストリートファイターEX ¥30,000
ストZERO（ソフト） ¥3,000
ストZERO2アルファ（ソフト） ¥10,000
ストライダー飛竜 ¥25,000
ストIII（ソフト） ¥8,000
戦場の狼II（海外版） ¥8,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト） ¥30,000
天地を喰らうII ¥12,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト） ¥4,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト） ¥9,000
ヴァンパイアハンター（ソフト） ¥4,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト） ¥9,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト） ¥12,000
マッドギア ¥5,000
W3 ¥30,000

【コナミ】
ウイニングスパイク GX ¥12,000
ウェディングラプソディ ¥15,000
クォース ¥2,000
クライムファイターズ ¥8,000
沙羅曼蛇2 GX ¥10,000
サンダークロスII ¥18,000
実況パワフルプロ野球 '96 ¥2,000
スクランブル（海外版） ¥12,000
ゼクセクス ¥20,000
タイムパイロット（海外版） ¥8,000
だい好キッス GX ¥10,000
とべ!ポリスターズ ¥14,000
バイオレントストーム ¥35,000
メガゾーン ¥10,000
ロードファイター ¥5,000

【ジャレコ】
エクセライザー ¥4,000
D-DAY ¥12,000
プラスアルファ ¥35,000

【セガ】
コットン ¥10,000
コラムス ¥2,000
コラムスII ¥1,000
ごんべえのあいむそーりー ¥35,000
チャンピオンベースボール ¥500
テトリス ¥2,000
パンクパニック ¥8,000
ぷよぷよ ¥1,000
ぷよぷよ通 ¥3,000
ホッパーロボ ¥25,000
モンスターランド ¥15,000

【ST-V】
ウインターヒート ¥10,000
コットン2 ¥10,000
サンドアール ¥1,000
紫炎龍 ¥3,000
上海 万里の長城 ¥18,000
全日本プロレス ¥8,000
ダイナマイト刑事 ¥6,000
デカスリート ¥3,000
花組対戦コラムス ¥10,000
ぷよぷよSUN ¥1,000
プロ麻雀極S ¥1,000
まうすけのおじゃまザワールド ¥2,000
バーチャキッズ・リミックス・ばくばくの3本 ¥1,000

【タイトー】
あっかんべぇだぁ（カセット） ¥500
アルカノイド センサー付 ¥5,000
アルカノイド（C）センサー無 ¥500
エレベーターアクションリターンズ（カセット） ¥2,000
きらめきスターロード（カセット） ¥25,000
QIX（C） ¥8,000
クレオパトラフォーチュン（カセット） ¥1,000
Gダライアス Ver.2 ¥30,000
ダライアス外伝（カセット） ¥2,000
パズルボブル2（カセット） ¥100
パズルボブル3（カセット） ¥7,000
ハレーズコメット ¥18,000
プチカラット（P付カセット） ¥20,000
メタルブラック ¥15,000

【デコ】
SRD ¥8,000
スカルファング ¥18,000
スタジアムヒーロー '96 ¥3,000
ダーウィン4078 ¥8,000
チェルノブ ¥28,000
ナイトスラッシャーズ ¥38,000

【ナムコ】
アサルト（P無） ¥18,000
エメラルディア ¥1,000
オーダイン ¥18,000
ギャラガ（C） ¥3,000
ギャラクシアン（C） ¥3,000
コスモギャング・ザ・パズル ¥2,000
子育てクイズマイエンジェル ¥2,000
子育てクイズマイエンジェル2 ¥6,000
ゴーリーゴースト 基板のみ ¥3,000
スーパーパックマン ¥20,000
ゼビウス ¥6,000
ディグダグ ¥8,000
デンジャラスシード（ROM） ¥5,000
トイポップ ¥50,000
ドラゴンスピリット（ROM） ¥20,000
ドラゴンセイバー ¥15,000
ドラゴンバスター ¥18,000
ドルアーガの塔 ¥28,000
ナックルヘッズ ¥12,000
ナムコクラシックコレクション VOL.1 ¥15,000
ナムコクラシックコレクション VOL.2 ¥25,000
ニューラリーX ¥15,000
バブルトラブル 基板のみ ¥3,000
パックマン（C） ¥3,000
ピストル大名の冒険（ROM） ¥5,000
フォゾン ¥45,000
モトス ¥40,000
妖怪道中記（ROM） ¥5,000
ワンダーモモ ¥55,000

【その他】
アースジョーカー ¥7,000
アクアリウム ¥4,000
アテナのハテナ ¥1,000
F-1グランプリ ¥2,000
ギガンデス ¥6,000
ギャラクシーウォーズ（C） ¥45,000
ギャリバン ¥8,000
ギャルズパニック4遊 ¥20,000
ギャルズパニック4遊（カセット） ¥2,000
ギャルズパニックS ¥38,000
クレイジークライマー2 ¥25,000
上海III ¥20,000
閃激ストライカー ¥25,000
閃激ストライカー（カセット） ¥2,000
卒業証書 ¥3,000
テラクレスタ ¥8,000
牌砦 ¥3,000
ねらってチュー ¥5,000
バトルガレッガ ¥35,000
プライマルレイジ ¥8,000
Mr.Do!VSユニコーン ¥12,000
Mr.ジャン ¥8,000
モンスタースライダー ¥8,000
ラビオレプス ¥12,000
リバーパトロール（C） ¥30,000
ロジックプロ ¥10,000
ロジックプロ2 ¥7,000
ワールドクラスボウリング（P付） ¥10,000

【麻雀・花札】
着せかえまーじゃん ¥12,000
ギャルの告白 ¥500
クリスタルギャル ¥500
恋こいしましょ ¥6,000
シスターズ ¥3,000
ジャンゴウレディ ¥2,000
ジャンジャンパラダイス（カセット） ¥2,000
雀々しましょ ¥18,000
スーパーリアル麻雀PIV ¥6,000
スーパーリアル麻雀PV ¥3,000
スーパーリアル麻雀PVI ¥6,000
スーパー華パラダイス ¥500
スカウトマン ¥1,000
TOKYOギャル図鑑 ¥1,000
トリプルウォーズ ¥3,000
同級生 ¥4,000
同級生スペシャル ¥7,000
ハイパーリアクション2 ¥22,000
華の舞 ¥500
美女っ子夢物語 ¥1,000
ファイナルロマンス ¥2,000
麻雀狂時代 ¥500
麻雀女学園身体検査編 ¥1,000
流派 ¥500

【筐体・モニタ】
コナミ ときメモおしえてYourheart ¥350,000
（シールバージョンプラスKIT付ウィンディ29筐体）
セガ エアロシティ26 ¥35,000
ナムコ コンソレット18 ¥10,000
シグマ スーパー8WAYSスペシャル ¥40,000
ナナオ 中古モニター26 15/24KHz ¥20,000

※18～29インチ各種筐体・モニター全国発送します。

※カプコンシークレットファイル 私立ジャスティス学園・マーヴル vs カプコン・スターグラディエイター2など各種

※景品用ポスター・プライズ類いろいろ扱っています

☆豊富な在庫をお値打価格で

●毎日のように基板が**大量入荷**しています。おかげさまで毎日が**大バーゲンセール**です！

☆周辺機器・関連商品の販売も充実

●業務用**モニター・各種筐体**の展示強化！ぜひ直接ご覧ください（通販も致します）。

●プライズ関連の**非売品グッズ・ポスター類**いろいろ取りあつかっています。



ですから

☆まずはリストを請求してください

●いきあたりばったり電話かけまくりはもうやめにしませんか ☺

●当店のリストには、発行時点でのすべての在庫が掲載してあり、インストの有無が◎○△×の記号、ハーネスの種類の大まかな分類が9種類の記号で表示してありますので、わかりやすく安心です。





●とにかくお電話かおハガキでご請求ください。

「うちはリストが命です（マジ）。」

☆通信販売がお求めやすくなりました

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。

●従来通り銀行振込や現金書留でもOKです。

東海銀行浄心支店 ▶ 普通1088974
システムスリー

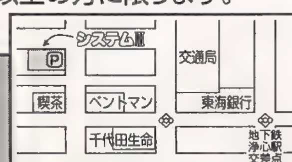
☆さらに分割払いもOK！

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。

●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。

●18歳以上の方に限ります。



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

システムIII きゅ～

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.

ゲーム、アニメ関連グッズの専門店

Game Mate

ゲームメイト

GAME GOODS SHOP

ゴールデンウィークは ゲームメイトに全員集合!!

人気アイテム目白押し！ズバリGETすべし！

- メモリアルテレカ悠久幻想曲2 （株）ビームエンタテインメント
- アートテレコレクション悠久幻想曲2 （株）ビームエンタテインメント
- EVA3Dアートクリスタル初号機 （株）ビームエンタテインメント
- ああっ女神さまっメタルカード2 （株）ユニファイブ
- ああっ女神さまっメタルカードコレクション（再々版） （株）ユニファイブ
- カードダスマスターズ 万能文化猫娘 （株）バンダイ
- カードダスマスターズ 少女革命ウテナ 第二幕 （株）バンダイ
- コナミコレクションカード スナッチャー コナミ（株）
- コナミコレクションカード ポリスノーツ コナミ（株）
- To Heart トレーディングポストカード （株）ティーアイ
- ナチュラル 身も心も カードコレクション インパクト （株）ブロッコリー
- バトルアスリーテス大運動会 ハイブリッドカードコレクション （株）ブロッコリー
- ナイトメアシリーズ 各種 （株）ジュンプランニング

などなど……いろいろ

充実、豊富な品ぞろえ

時計
CD
書籍
フィギュア
アンソロジー本
キャラクターグッズ
トレーディングカード
コスプレ衣装
Tシャツ
テレカ
画材……etc.

注目

ゲームメイト全店で
5/1(金)～5/5(火)まで
先着40名様にB2サイズ
アニメポスターと
セル画(印刷)をもれなく
プレゼントしちゃうぞ!!

あっと驚くオリジナル商品も入荷予定！どんなアイテムかは、来てのお楽しみっ！

●ゲームメイト渋谷店



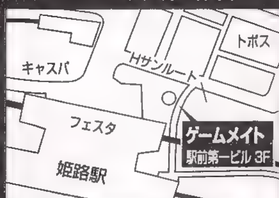
東京都渋谷区宇田川町24-10横田ビルB1
TEL.03-3461-5077
営業時間AM10:00～PM10:00

●ゲームメイト池袋店



東京都豊島区東池袋1-22-12高和ビル3F
TEL.03-3980-6701
営業時間 平日／AM10:00～PM10:00
土·日·祝日／AM10:00～PM11:00

●ゲームメイト姫路店



兵庫県姫路市駅前町222駅前第一ビルB1
ゲームプラザメイヨウ内
TEL.0792-22-7210
営業時間AM12:00～PM10:00

ご来店のみなさん全員に、
ポイントをためるとイイことがある
サービスカード進呈中！

トーワジャパン
TOWA

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り(とりあえず電話してみて下さい)

KOF97	??,000
ストリートファイターⅢ	??,000
ストリートファイターⅢ・2ND	??,000
ストZERO2アルファ	??,000
CP2ロム	??,000
バーチャファイター2	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル2／B全般	??,000
鉄拳3	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中(TEL)

スターグラディエーター2	(予)	ストリートファイターⅢセカンド	(TEL)
ストリートファイターⅢ／3rd	(予)	ヴァンパイアセイバー2	(TEL)
ストリートファイターZERO3	(予)	ヴァンパイアハンター2	(TEL)
エスプレイド	(予)	マーヴルVSストリートファイター	(TEL)
デットオアアライブ＋＋	(予)	ポケットファイター	(TEL)
サイキックフォース2012	(予)	バーチャファイター3tb	(TEL)
レディアントシルバーガン	(予)	GダライアスVer2	(TEL)
ファイティングバイパーズ2	(予)		
バーチャロン・オラトリオタングラム	(予)		
ソウルキャリバー	(予)		

●(予)は予約受付中リスト以外もOK
●(TEL)は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO

ガントレット（H付）	25,000
オーダイン	22,000
バーニングフォース	22,000
ピストル大名	21,000
ドラゴンセイバー	18,000
アサルト（P付）	18,000
マッハブレイカーズ	18,000
アウトフォクシーズ	15,000
ナムコクラシックVol.1	15,000
ナムコクラシックVol.2	15,000
ファイネストアワー	50,000
ダンシングアイ	50,000
パックマニア（ROM）	3,000
ファイナルラップ3（PCB）	3,000

CAPCOM

ストリートファイターⅢ（PCB）	35,000
ストⅢ／2ND（PCB）	55,000
ウォーザード（PCB）	30,000
ヴァンパイアセイバー（ROM）	5,000
ストZERO2アルファ（ROM）	15,000
虹色町の奇跡（ROM）	10,000
D&D（ROM）	20,000
D&D2（ROM）	30,000
ヴァンパイアセイバー2（ROM）	10,000
ヴァンパイアハンター2（ROM）	6,000
スターグラディエーター	40,000
ひげ丸	18,000
CP2マザーボード	25,000
CP3マザーボード	30,000

その他

月華の剣士	25,000
KOF96	5,000
KOF95	4,000
KOF94	3,000
サイコソルジャー	45,000
クイズセーラームーン	25,000
セーラームーン	20,000
バトルガレッガ	28,000
ストライカーズ1945	28,000
キャプテンアメリカ	15,000
ヘビースマッシュ	8,000
忍者君	17,000
タスクフォースハリヤー	7,000
アトミックロボキッド	7,000

SEGA

バーチャファイター3（電源H付）	50,000
バーチャファイター2．1（H付）	23,000
バーチャファイター1（H付）	6,000
ダークエッジ	11,000
バーニングライバル	8,000
ソニックザヘッジホッグ（P付）	15,000
クラックダウン	35,000
ギャラクシーフォース（PCB）	25,000
レイルチェイス（PCB）	8,000
タイトルファイト（PCB）	1,000
スーパーモナコGP（PCB）	2,000
アッポー	20,000
ロボレス2001	15,000
テトリス	3,000

TAITO & KONAMI

ナイトストライカー（PCB）	40,000
WGP（PCB）	8,000
影の伝説	15,000
ガンフロンティア	15,000
エレベーターアクション	10,000
Dr.トッペル	8,000
キックスタート	6,000
ウイニングスパイク（PCB）	12,000
大好キッス（PCB）	12,000
ときメモぱずるだま（PCB）	9,000
実況パワフルプロ野球	4,000
トライゴン	12,000
GXマザーボード	5,000
リーサルエンフォーサーズ（G付）	15,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ(2レバー6ボタン)	220,000
新品アストロシティ(2レバー6ボタン)	220,000
中古アストロシティ(パネル新品)	115,000
中古ニューアストロシティ(パネル新品)	135,000
中古エアロシティ(パネル新品)	40,000
中古Qグランダム(2レバー12ボタン)	40,000
中古ポニーMK3(2レバー12ボタン)	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター	（15／24Khz）対応	45,000
26インチモニター	（15／24Khz）対応	20,000
25インチモニター	（15／24Khz）対応	25,000
21インチモニター	（15／24Khz）対応	18,000
18インチモニター	（15／24Khz）対応	15,000
15インチモニター	（15／24Khz）対応	15,000
14インチモニター	（24Khzのみ）	2,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

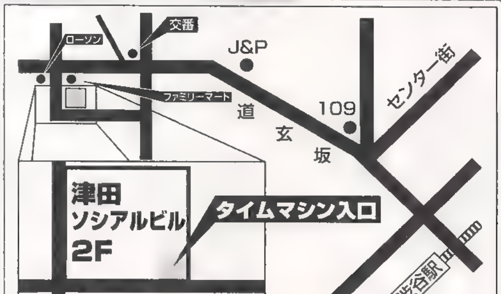
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明
(PCB)とは…
①マザーボードシステムの基板は、[マザー(本体)]＋[ソフト(ROM)]＝基板(PCB)とする事でゲームが動作します。この状態を(PCB)と呼びます。
②特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物(ハンドル・アナログレバー等)が付属しておらず、基板単体の物を<基板(PCB)>と呼びます。
(ROM)とは…
マザーボードシステムの[ソスト(ROM)]の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト(ROM)に対応した[マザー(本体)]が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM(ロム)・SUB(サブ)・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ<ソフト(ロム)>に当たる部分なので、(ROM)と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
(普)4394530
(株)タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



(株)タイムマシン
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1-19-6　津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541(代)　FAX.03-3462-4495
営業時間　平日11:00〜19:00　日曜11:00〜18:30　年中無休

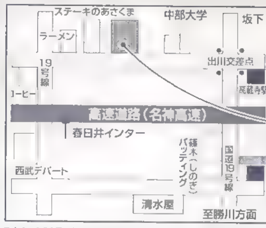
天に星 木に花 名古屋に宇宙堂

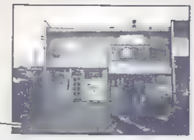
買い取りは他店より500円～5,000円高く 売りは500円～5,000円安い、びっくり！！

戦場の狼	11,000
闘神伝2	18,000
CPシステム2	
CPS II マザー	23,000
19XX(ロム)	18,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	6,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	10,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
エイリアンVSプレデター(ロム)	26,000
サイバーボッツ(ロム)	13,000
スーパーストリートファイターII X(ロム)	4,000
スーパーパズルファイターII X(ロム)	3,000
ストZERO(ロム)	2,000
ストZERO2アルファ(ロム)	12,000
虹色町の奇跡(ロム)	4,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ロム)	10,000
マーヴルVSストリートファイター(ロム)	28,000
CPシステム3	
ストリートファイターIII(PCB)	32,000
コナミ	
イーアルカンフー	10,000
ウエディングラプソディ	7,000
サーカスチャーリー	13,000
サンダークロス	20,000
ススメ対戦ぱずるだま	6,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン(US)	8,000
コナミGX	
GXマザー	25,000
ウイニングスパイク(ロム)	8,000
ツインビーヤッホー(ロム)	3,000
対戦ぱずるだま(ロム)	2,000
沙羅曼蛇2(ロム)	3,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ロム)	10,000
極上パロディウス(PCB)	20,000
ツインビーヤッホー(PCB)	15,000
ときメモ対戦ぱずるだま(PCB)	23,000
アイレム	
エアデュエル	9,000
ぐっすんおよよ	3,000
スパルタンX	10,000
タイトー	
インセクターエックス	8,000
ガルメデス	5,500
キャメルトライ(P付き)	16,000
サンダーフォックス	17,000
Gダライアス	38,000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	14,000
パズルボブル	20,000
プレビリアン(P無し)	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ヒットジアイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	4,000
PIT & RUN	5,000
HOT vs スマッシャー	3,000
まじかるでーと2	20,000
メタルブラック	30,000
メイズオブフロット	4,000
ライディングファイト	25,000
レイフォース	17,000
レイストーム	28,000
タイトーF3	
あっかんべぇだあ(ロム)	2,500
アルカノイドリターンズ(ロム)P無	3,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	5,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
きらめきスターロード(ロム)	15,000
ハットトリックヒーロー'95(ロム)	2,000
逆鱗弾(ロム)	2,000
ダライアス外伝(ロム)	5,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル3(ロム)	20,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	2,000
クイズシアター(ロム)	2,000
クレオパトラフォーチューン(ロム)	8,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000
バブルメモリーズ(ロム)	8,000
タイトーF2	
ドリフトアウト(ロム)	2,000
ハットトリックヒーロー(ロム)	2,000
ファイナルブロー(ロム)	2,000
YES-NO心理トキメキクイズ(ロム)	2,000

ニンジャキッズ(ロム)	2,000
クイズ人生劇場(ロム)	2,000
苦胃頭捕物帳(ロム)	2,000
ジャレコ	
エクセリオン	10,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000
メガ32システム	
メガ32マザー	20,000
グラディア(ロム)	8,000
ゲーム天国(ロム)	3,000
P-47ACES(ロム)	8,000
湾岸戦争(ロム)	6,000
セガ	
アフターバーナーII(Pナシ)	20,000
イースワット(16)	15,000
ウォーリーを探せ(Pナシ)	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
コラムス	2,500
ゴールデンアックス	8,000
サンダーフォースAC	8,000
獣王記	8,000
Jリーグ1994(シス32)	8,000
スタックコラムス	3,000
登龍門(シス16B)	5,000
DDクルー	7,000
フューチャースパイ	18,000
めくるめくストーリー	2,000
ワンダーボーイ	8,000
セガST-V	
バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	3,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	5,000
マウスケのオジャマザワールド(ロム)	2,000
サンドアール(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	2,000
蒼穹紅蓮隊(ロム)	6,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
デカスリート(ロム)	3,000
コットン2(ロム)	8,000
セガシステム32	
ザ・Jリーグ1994(ロム)	500
バーニングライバル(ロム)(インスト無し)	1,000
NAMCO	
F/A	11,000
エメラルディア	4,000
ギャプラス	15,000
グレートスラッガー	3,000
コズモ　ザ・ギャング・パズル	5,000
子育てクイズマイエンジェル	4,500
子育てクイズマイエンジェル2	6,000
スーパーワースタ'93激闘版	6,000
ゼビウス	7,000
ゼビウス(？スーパーゼビウス)	8,000
鉄拳2VerB	33,000
ドラゴンセイバー	20,000
ニューラリーX	12,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
マッハブレイカーズ	18,000
マッピー	16,000
リブルラブル	32,000
ナムコシステム2	
ワースタ'93激闘版(ロム)	500
SNK	
怒(P無)	12,000
ヴァンガードII	23,000
業務用NEO GEO	
MV-1FZ	24,000
MV-1F	23,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブファイターズ'94	1,000
キングオブファイターズ'96	3,000
キングオブザモンスター2	2,000
月華の剣士	22,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000

真サムライスピリッツ	2,000
スラッシュラリー	2,000
ステークスウィナー	5,000
ステークスウィナー2	9,000
ソニックウイングス3	5,000
得点王	1,500
パズルボブル	5,000
パワードスパイクII	3,000
パニックボンバー	3,000
風雲黙示録	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ミューティションネイション	2,000
マジカルドロップ2	5,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,000
龍虎の拳外伝	3,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
ウルトラ警備隊	23,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
戦国エース	16,000
マクロスプラス	25,000
テクモ	
ガズラー	15,000
ギャロップレーサー	15,000
スーパーハイインパクト(海外)	5,000
ワールドカップ'90	3,000
カネコ	
カネコNOVAシステム	
ギャルズパニック4遊(PCB)	20,000
ギャルズパニック4遊(ロム)	5,000
さるかにハムぞう(ロム／P付)	15,000
セイブ	
バイパーフェイズ1NEW(ロム)	2,000
戦球(ロム)	6,000
ライジング	
バトルガレッガ	30,000
彩京	
戦国ブレード	15,000
データイースト(DECO)	
ウルフファング	18,000
臥竜列伝	15,000
バーディートライ	6,000
マジカルドロップ	5,000
UPL	
アクロバットミッション	9,000
シュトラール	11,000
バンダイク	5,500
テクノス	
コンバットライブス	4,000
WWFレッスルフェスト	2,000
アトラス	
ポラックス	5,000
ブレイゾン	4,000
ビデオシステム	
F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ソニックウイングス	5,000
ハットリス	2,000
東亜プランニング	
ドギューン	12,000
その他	
アテナのハテナ(アテナ)	2,000
アグレス(海外)(PALCO SYSTEM)	5,000
赤丸急上昇ドントアール(中日本)	6,000
アームドF(日物)	6,000
ウォーオブエアロ(メイオウ)	7,000
おいしいパズルはいりませんか(サン電子)	3,000
ガルメデス(VISCO)	4,000
グランドクロス(P無)(エクセレント)	1,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー＆ライトニング(VISCO)	5,000
サンドスコーピオン(フェイス)	16,000
上海2(サン電子)	18,000
セルフィーナ(EASTテクノロジー)	9,000
だるま道場(メトロ)	4,000
娘牌(日物)	6,000
ねらってチュー(セタ)	5,000
バーチャボーリング(Pナシ)(ALTA)	3,000
プリメーラ(NTC)	3,000
マジカルエラーを探せ	2,000





春日井ゲームセンター

1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど～が準！

もうじゃ	5,000
連珠貴族(VISCO)	6,000
クイズ	
クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望2	4,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ熱答チャンピオン	2,000
クイズショーバイショーバイ	2,000
クイズカプコンワールド2	4,000
麻雀	
アイドル雀士スーチーパイ2(ロム)	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	17,000
エンジェルキッス(ロム)	7,000
スーパーリアル麻雀P3	5,000
ハイパーリアクション(PCB)	13,000
ハイパーリアクション(ロム)	6,000
流星雀士キララスター(ロム)	8,000
アイドル麻雀放送局	2,500
スーパー華パラダイス	3,000
バクハツ麻雀純情伝	2,000
ミス麻雀コンテスト	2,500
リアル麻雀牌牌	4,000
リアル麻雀牌牌(＊)	1,000
熱血麻雀宣言	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
麻雀いかがです	2,500
ねるとん牌鯨団	2,000
華折鶴	3,000
華天国	3,000
個人教授	2,000
家元(2コネ)	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀　競馬王	2,000
麻雀　流派	2,000
とってもE雀	2,000
フライデー	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀女学園	3,000
麻雀クラブ90'S	3,000
麻雀学園	3,000
中古コントロールボックス	
パナツイン	20,000
パナカスタムロング	18,000
コンボAV	18,000
ベガJr	20,000

★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

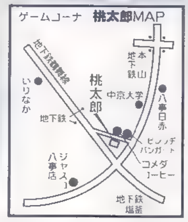
八事の桃太郎

(駐車場ありません)



地下鉄徒歩3分

全台1プレイ10円玉



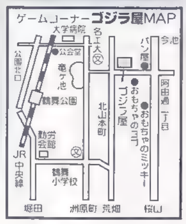
鶴舞のゴジラ屋

自転車又は徒歩



二階10円～20円

一階50円2プレイ



宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすご一い特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス
⑤故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください



ナムコ エクセレント ¥25,000



日本一安い セガ エアロシティ ¥28,000

シグマ電子



AV−5000 ¥26,000

シグマ電子



Σ−8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

KIC



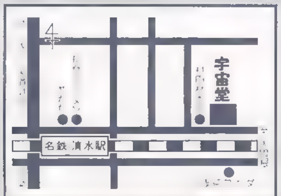
パナカスタムロング ¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10～30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル ¥20,000(パネル別)



新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 ㈱宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30～深夜12:30(皆気楽にTELください)

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

ベストバウトボクシング(ソフト)	1,000
ビッグストライカー	2,000
エクセライザー	12,000
早押しクイズ王座決定戦(PCB)	2,000
NEO-GEO業務用	
リアルバウト餓狼伝説2	(新品)128,000
サムライスピリッツ　〜侍魂〜	特価
幕末浪漫　月華の剣士	30,000
メタルスラッグ2	特価
ブレイジングスター	特価
ショックトルーパーズ	特価
MV1	22,000
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	25,000
MV1-FZ	25,000
ザ・キングオブファイターズ'97	30,000
マジカルドロップ3	5,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	6,000
ブレイカーズ	15,000
わくわく7	15,000
サムライスピリッツ天草降臨	6,000
風雲スーパータッグバトル	15,000
ステークスウィナー2	10,000
作戦名ラグナロク	12,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	18,000
ネオミスタードゥ	18,000
餓狼伝説	2,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
天外魔境　真伝	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ダンクドリーム	8,000
ネオドリフトアウト	15,000
ラストリゾート	8,000
パルスター	12,000
アンドロデュノス	6,000
ニンジャコマンドー	8,000
クロスソード	6,000
バカ殿様麻雀漫遊記	6,000
パズルdeポン	8,000
パズルボブル	4,000
ギャラクシーファイト	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'95	5,000
ザ・キングオブファイターズ'96	8,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双伝	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
ダブルドラゴン	10,000
神凰拳	8,000
ジョイジョイキッド	3,000
ステークスウィナー	4,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ソニックウイングス2	6,000
ソニックウイングス3	8,000
得点王	1,000
得点王2	1,000

フライングパワーディスク	5,000
ちびまる子ちゃん　まる子デラックスクイズ	5,000
ライディングヒーロー	1,000
フットボールフレンジー	1,000
2020スーパーベースボール	1,000
サッカーブロール	1,000
ニンジャマスターズ	8,000
パニックボンバー	2,000
パワースパイクII	1,000
キングオブ・ザ・モンスターズ	2,000
キングオブ・ザ・モンスターズ2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイヤースープレックス	1,000
風雲黙示録	2,000
マジカルドロップ2	5,000
リーグボウリング	5,000
ジョイジョイキッド	3,000
ロボアーミー	2,000
ミューティションネイション	2,000
ぐるりん	1,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	2,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
あしたのジョー伝説	8,000
麻雀狂列伝	4,000
雀神伝説	5,000
みなさんのおかげです！大スゴロク大会	5,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ名探偵ネオ＆ジオ	3,000
クイズ大走査線	2,000
痛快GANGAN行進曲	2,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
トップハンター	6,000
ビューポイント	15,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	30,000
SDガンダムネオバトリング	8,000
ウルトラマン	3,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	10,000
ユニバーサル	
Mr.Do！VSユニコーン	15,000
レディーバグ(＊)	8,000
テクモ	
テクモワールドカップ'98(STVソフト)	予約受付中
クールボーダーズ アーケードジャム	特価
デッドオアアライブ(MODEL2・A)	32,000
ギャロップレーサー2	特価
ギャロップレーサー	18,000
でろーんでろでろ	10,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	15,000
能力向上委員会	2,000
クイズがくえんパラダイス	2,000
ワールドカップ'90	1 000
SNK	
名人戦	3,000

ハル21	15,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ワールドウォーズ(P無)	35,000
ファイティングサッカー	2,000
航空騎兵物語	5,000
ジョイフルロード	18,000
ライジング	
アームドポリスバトライダー(ver.β)	78,000
バトルガレッガ	48,000
彩京	
ガンバード2(仮)	予約受付中
対戦ホットギミック2(仮)	予約受付中
スペースボンバー	予約受付中
堕落天使	特価
ゼロガンナー(MODEL2・A)	58,000
セイブ開発	
ライデンファイターズ2	特価
ライデンファイターズ	45,000
バイパーフェイズ1	35,000
バイパーフェイズ1New Ver	35,000
戦球	35,000
雷電DX	30,000
雷電2	25,000
カネコ	
サイヴァーン	特価
ジャンジャンパラダイス2	特価
ジャンジャンパラダイス	25,000
ギャルズパニック3	28,000
ギャルズパニックS	58,000
ギャルズパニック2SP	15,000
さるかにハムぞう(P無)	25,000
ギャルズパニック4遊	25,000
富士山バスター	8,000
ビスコ	
恋こいしましょ2(SSV)	特価
モンスタースライダー	10,000
モンスタースライダー(ソフト)	5,000
ドリフトアウト	4,000
ドリフトアウト'94	10,000
スーパーイーグルショット	4,000
五月陣戦	3,000
五月陣戦2	15,000
ガルメデス	10,000
ビデオシステム	
ハットリス	3,000
F1グランプリII	2,000
UPL	
タスクフォースハリヤー	6,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
メトロ	
バルキューブ	8,000
オルカ	
スカイランサー	10,000
アトラス	
エスプレイド	予約受付中
オーマイガー	3,000
その他	
赤丸Q上昇ドントアール	2,000
オセロ	10,000
将棋	5,000
ブラックホール	30,000

セルフィーナ	10,000
ホールランド	35,000
ミスタークーガー	5,000
逆転！パズル番長	3,000
ロジックプロ2	5,000
スカイスマッシャー	10,000
ラジカルラジアル	20,000
ブレイジングトルネード	8,000
ウォーオブエアロ	10,000
キャノンダンサー	18,000
ガンネイル	18,000
スーパーイーグルショット	3,000
おいしいパズルはいりませんか	2,000
オセロダービー	3,000
スーパー上海	5,000
麻雀	
対戦ホットギミック	特価
ときめき麻雀パラダイス	特価
ハイパーリアクション2	20,000
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	25,000
スーパーリアル麻雀PVI	12,000
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PIV	15,000
E雀ハイスクール	48,000
麻雀四姉妹若草物語	20,000
麻雀ハイパーリアクション	15,000
麻雀同級生	8,000
対戦麻雀ファイナルロマンス2	48,000
麻雀革命	2,000
プリンセスリーグ	3,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀大予言	1,000
麻雀夏物語	2,000
お雀子クラブ	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
熱血　麻雀宣言！	2,000
美女っ子学園	2,000
ウルトラ(秘)麻雀	2,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
雀士	2,000
龍雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
スーパーリアル麻雀PIV(ソフト)	5,000
雀々しましょ(ソフト)	15,000
クイズ麻雀早くやってよ	2,000
麻雀ラマン	2,000
花札	
恋こいしましょ	15,000
華折鶴	4,000
花とおじさん	2,000
スーパー華パラダイス	3,000

下取りコーナー	
バーチャロンオラトリオタングラム	相談
バーチャストライカー2	相談
バーチャストライカー	相談
ブラッディロア	相談
ストライカーズ1945	相談
ストライカーズ1945 II	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズ	相談
タンクフォース	相談
ナイトスラッシャーズ	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
究極戦隊ダダンダーン	相談
ザ・キングオブファイターズ'97	相談
MARVELvsCAPCOM	相談
MSHvsストリートファイター	相談
X-MENvsストリートファイター	相談
ストリートファイターEXplus	相談
ストリートファイターEX	相談
D＆Dシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
スーパーマッスルボマー	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
ダンクマニア	相談
ドラグーンマイト	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
ダッシュ野郎	5,000
チェルノブ	10,000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25,000
ナイトスラッシャーズ	20,000
イメージファイト	4,000
アクウギャレット	10,000
ファイナルファイト	10,000
レインボーアイランドEX	12,000
ロストワールド(P付)	相談
アラビアンファイト	5,000
サボテンボンバーズ	2,000
ハチャメチャファイター	6,000
バース	8,000

CPS IIボード高額買い取り中!!



シグマ電子
AV-5000
¥26,000

KIC パナカスタムロング



¥34,000



ハッピー商会
VEGA Jr.
¥29,800



シグマ電子
Σ-8000
¥15,800

KIC パナツインロング

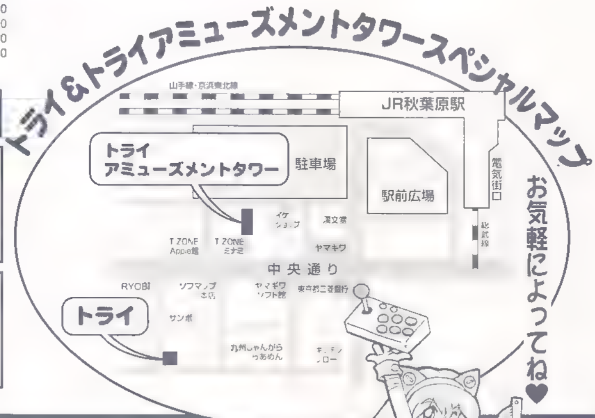


¥38,000

ハッピー商会 VEGA Jr.DX
（個別連射可能）



¥36,800





株式会社
トライ

住所　〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時　日曜・祭日は10時〜6時半　年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

サイキックフォース2012
ストIII 3rd IMPACT

予約受付中！

カプコン

MARVELvsCAPCOM	特価
スターグラディエイター2	特価
ストリートファイターIII3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	特価
ストリートファイターIII2nd IMPACT	特価
ストリートファイターIII	特価
ウォーザード	特価
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターEX	特価
★CP SYSTEM II★	
ポケットファイター(ソフト)	30,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	8,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	12,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	10,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	特価
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	特価
バトルサーキット(ソフト)	20,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	8,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	4,000
ストZERO2 ALPHA(ソフト)	12,000
ストリートファイターALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターIIX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	特価
19XX(ソフト)	19,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	15,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	4,000
サイバーボッツ(ソフト)	12,000
X-MEN(ソフト)	6,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	20,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	4,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
天地を喰らうII	15,000
キングオブドラゴンズ	15,000
クイズアンドドラゴンズ	3,000
ナイツオブザラウンド	14,000
クイズ殿様の野望2	4,000
カプコンワールド2	5,000
ワンダー3(海外)	28,000
F1ドリーム	5,000

アイレム

スペランカー	25,000
R-TYPE II	12,000
フック	25,000
ファイヤーバレル	25,000
クイズF1 1,2フィニッシュ	1,000
ドリームサッカー'94	15,000
サンダーブラスター	14,000

セガ

ファイティングバイパーズ2	予約受付中
★MODEL3★	
バーチャストライカー2	特価
バーチャファイター3tb(PCB／H付)	特価
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
バーチャファイター3(PCB／H付)	特価
★MODEL2★	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス(H付)	特価
ダイナマイトベースボール	特価
ファイティングバイパーズ(H付)	特価
バーチャファイター2.1(H付)	30,000
バーチャファイター2(H付)	28,000
★ST-V★	
対戦タントアールサシッス(ソフト) 新品	120,000
全日本プロレス フューチャリングバーチャ(ソフト)	15,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	10,000
コットン2(ソフト)	5,000
ウインターヒート(ソフト)	10,000
デカスリート(ソフト)	3,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	8,000
コラムス'97(ソフト)	10,000
プロ麻雀極S(ソフト)	15,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	2,000
サンドアール(ソフト)	1,000
バーチャファイターリミックス(ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
エジホン探偵事務所(ソフト)	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ソフト)	1,000
ばくばくアニマル(ソフト)	1,000
イントロドンドン(ソフト)	1,000
ファイナルアーチ(ソフト)	1,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	3,000
サンドアール(ソフト)	3,000
プリクラ大作戦(ソフト)	3,000
まうすけのオジャマざわーるど(ソフト)	15,000
マルちゃんdeグー！！！(ソフト)	15,000
ファインドラブ(ソフト)	35,000
上海万里の長城(ソフト)	25,000
グルーヴオンファイト(ソフト)	5,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
D・Dクルー	3,000
テトリス	6,000
レッスルウォー	3,000
ボナンザブラザーズ	20,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぷよぷよ通	8,000
コラムス	2,000
スタックコラムス	2,000
フラッシュポイント	2,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
モンスターレア	6,000
ペンゴ(＊)	5,000
タ・ピン(＊)	20,000
クラッチヒッター	3,000
モンスターランド	18,000
カルテット	20,000
ダークエッジ	12,000
フリッキー	32,000
琉球	4,000
MVP	1,000
クラックダウン	25,000
シャドーダンサー	12,000
ジャンボ尾崎スーパーマスターズ(P無)	4,000

コナミ

バス・アングラー	特価
バトルトライスト	特価
ダークホースレジェンド(新品)	198,000
ハイパーオリンピックinナガノ	特価
ファイティング武術2nd	特価
ときメモおしえてYour heart(PCBセット)	250,000
ウェデングラプソディ	18,000
飛べ！ポリスターズ	20,000
進め対戦ぱずるだま	3,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
★SYSTEM GX★	
ウイニングスパイク	22,000
サッカースーパースターズ	22,000
対戦とっかえだま	22,000
セクシーパロディウス	20,000
ドラグーンマイト	28,000
沙羅曼蛇2	10,000
スラムダンク2	25,000
ゴルフィンググレイツ2(P無)	18,000
だい好キッス	15,000
極上パロディウス	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	10,000
対戦ぱずるだま	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	3,000
沙羅曼蛇2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
究極戦隊ダダンダーン	32,000
ファイナライザー	18,000
クレイジーコップ	6,000
沙羅曼蛇	18,000
クオース	5,000
出たな!!ツインビー	6,000
パロディウスだ！	6,000
ヘクシオン	3,000
トライゴン	15,000
ヘクシオン	2,000
シティーボンバー	15,000
タイムパイロット	10,000
ブーヤン	15,000
サーカスチャーリー	8,000
サプライズアタック	3,000
MIA	20 000
クイズ学問ノススメ	2,000
スーパーコブラ	25,000

データイースト

ジョー&マックリターンズ	15,000
マジカルドロップ	3,000
マジカルドロップplus1	4,000
キャプテンアメリカ	18,000
ヘビースマッシュ	22,000
クルードバスター	5,000
強行突破	7,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000

東亜プラン

バツグン	15,000
達人王	15,000
ヴィマナ	10,000
V・V(海外)	10,000
テキパキ	6,000

タイトー

サイキックフォース2012	予約受付中
ぽっぷんぽっぷ(F3)	(新品)98,000
ランドメーカー	予約受付中
パズルボブル4(F3)	特価
プチカラット(F3)	特価
G-DARIUS	22,000
G-DARIUS Ver.2	25,000
ファイターズインパクトエース	18,000
ファイターズインパクトエース(ソフト)	3,000
ファイターズインパクト(ソフト)	2,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	22,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	18,000
サイキックフォース(ソフト)	3,000
★F3 SYSTEM★	
きらめきスターロード(ソフト)	30,000
パズルボブル3(ソフト)	10,000
バブルシンフォニー(ソフト)	4,000
バブルメモリーズ(ソフト)	6,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)P無	2,000
エレベーターアクションリターンズ(ソフト)	3,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	4,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
ハットトリックヒーロー'95(ソフト)	1,000
パズルボブル2(ソフト)	1,000
パズルボブル2X(ソフト)	1,000
究極タイガーII(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
あっかんべぇだぁー(ソフト)	2,000
カイザーナックル(ソフト)	2,000
ライトブリンガー	28,000
スペースインベーダーDX	4,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	1,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
マージャンクエスト	10,000
クイズHQ(ソフト)	1,000
クイズクエスト(ソフト)	1,000
ミズバク大冒険	10 000
クイズクエスト	4,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
アルペンスキー	35 000
グレートソードマン	25,000
キック&ラン	3,000
アルバレスタ	5,000
ウォリアーブレード	10,000
ヒット・ジ・アイス	2,000
黄金の城	35,000

ナムコ

子育てクイズマイエンジェル3	特価
エアガイツ	特価
闘魂列伝3	58,000
リベログランデ	特価
鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ソウルエッジVer.II	特価
ダンシングアイ	50,000
ナムコクラシックコレクションVOL2	28,000
スーパーワールドスタジアム'95	8,000
子育てクイズマイエンジェル2	6,000
子育てクイズマイエンジェル	3,000
アサルトプラス(P付)	35,000
ドラゴンセイバー	20,000
ローリングサンダー	20,000
ギャラガ	4,000
ギャラガ(ギャラック)	2,000
ゼビウス	8,000
フォゾン	40,000
ボスコニアン(海外)	15,000
トイポップ	28,000
妖怪道中記(ロム)	5,000
エメラルディア	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	2,000

テクノス

レッスルフェスト	1,000
エキサイティングアワー	10,000

ジャレコ

テトリスプラス2	特価
流星雀士キララスター	23,000
ゲーム天国	15,000
麻雀エンジェルキッス	18,000
湾岸戦争	18,000
テトリスプラス	18,000
スーチーパイII	18,000
グラティア	18,000
P-47 ACES	17,000
流星雀士キララスター(ソフト)	8,000
P-47 ACES(ソフト)	2,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
湾岸戦争(ソフト)	3,000
テトリスプラス(ソフト)	3,000
スーチーパイII(ソフト)	3,000
ベストバウトボクシング	15,000

トライ ホームページ開設！
http://www.try-inc.co.jp/

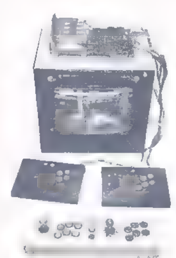
カプコン Q−グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



¥68,000〜

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストIIタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー カナリー



¥60,000〜

アイレム マドンナ



¥68,000〜

コナミ DOMY Jr.



¥70,000〜

セガ エアロシティ



¥58,000〜

セガ アストロシティ



¥100,000〜

ジャレコ PONY mk.IV



¥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時 1000 枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S (ドリーム・トコ・メンバーズ)

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

タイトーF3	
プチカラット（P付）	68,000
きらめきスターロード	68,000
アルカノイドリターンズ（P付）	57,000
アルカノイドリターンズ（P無）	52,000
パズルボブル3	55,000
パズルボブル2X	51,000
パズルボブル2	50,000
ダライアス外伝	53,000
エレベーターアクションリターンズ	52,000
あっかんべぇだぁー	52,000
クレオパトラフォーチュン	52,000
カイザーナックル	50,000

データイースト	
エドワードランディー	38,000
空牙	15,000
デスブレイド	5,000
ドラゴン忍者	6,000
キャプテンアメリカ	10,000
ファイターズヒストリー	2,000
ダイエットGoGo	7,000
ジョー&マック	7,000
ダークシール	7,000
マジカルドロップ	2,000
ワールドカップバレーボール'95	4,000
ロボコップ	5,000

FAXでリストが取りだせます

①0727−90−3500をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）

基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

麻雀	
とっても E雀	2,000
ねるとん牌鯨団	800
まーじゃん吉本劇場	2,000
アイドル麻雀放送局	800
ミラージュ妖獣麻雀伝	3,000
個人教授	1,000
熱血麻雀宣言	800
麻雀ちゃんねるズームイン	2,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000

MVSカセット	
月華の剣士	25,000
キングオブファイターズ'97	28,000
ネオ・ボンバーマン	18,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	4,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
わくわく7	10,000
神凰拳	6,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	10,000
ギャラクシーファイト	2,000
ブレイカーズ	12,000

その他	
だるま道場	4,000
ねらってチュー	3,000
ぱづり	2,000
もうぢゃ	2,000
ぷよぷよ	1,000
ぷよぷよ通	3,000
コラムス	2,000
コラムスII	3,000
スタックコラムス	1,000
テトリス	4,000
フラッシュポイント	2,000
登龍門	2,000
ぷにっきぃず	3,000
ブロックアウト	3,000
対戦ぱずるだま	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	13,000
ヘクシオン	3,000
パラメデス	2,000
エメラルディア	3,000
クラックス	2,000
ドラゴンパンチ	2,000
テトリスプラス2	25,000
ロジックプロ	10,000
ロジックプロ2	7,000
戦球	38,000

各種ロム・サブ	
ギャルズパニックS	20,000
ギャルズパニック4遊	2,000
さるかにハムぞう（P無）	2,000
閃激ストライカー	5,000
ツインビーヤッホー	300
対戦ぱずるだま	200
ときメモ対戦ぱずるだま	3,000
ばくばくアニマル	100
ぷよぷよSUN	3,000
ウインターヒート	8,000
コットン2	12,000
コラムス'97	3,000
ゴールデンアックスデュエル	300
花組対戦コラムス	7,000
ダイナマイト刑事	5,000
デカスリート	1,000
バーチャファイターキッズ	300
バーチャファイターリミックス	300
ファイナルアーチ	500
全日本プロレス	10,000
ゲーム天国	1,000
テトリスプラス	3,000
雷電ファイター	12,000
バイパーフェイズ1（旧Ver）	1,000
戦球	3,000

買取表	
将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
得点王炎のリベロ	10,000
ブレイジングスター	18,000
メタルスラッグ2	35,000
サッカースーパースターズ(C付・ソフト)	10,000
スラムダンク2（C付・ソフト）	10,000
ドラグーンマイト（ソフト）	10,000
ヴァーサスネットサッカー(C付・ソフト)	40,000
パズルボブル4（ソフト）	25,000
アームドポリスバトライダー	50,000
ギャルズパニックS	25,000
女流将棋教室	25,000
雷龍2	15,000
中國龍II	30,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	15,000
ST-Vマザーボード	43,000
E雀ハイスクール	25,000
対戦ホットギミック	70,000
VS雀士ブランニュースターズ	15,000
VS雀士ブランニュースターズ(通信・C付)	25,000
ファイナルロマンス2（C付）	15,000
ファイナルロマンス（C付）	35,000
ライデンファイターズ2（ソフト）	25,000
システム1各種	13,000〜

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

ドリームToco（トコ）
(当店は通販専門店です)

〒330-0007 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。(月始・中旬頃です)

ぞ

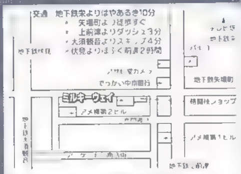
ろそろ新生活にも一息！
お元気ですか～？

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

〒460-0011
名古屋市中区
大須3－5－13ハセビル2F

営業 11:00AM～7:00PM
毎週水曜定休です(祝祭日は営業)。



来店歓迎っ！

新作予約OK!!

まずはお電話下さい。まってます。

今なら間に合う5月号DM!!

・月に一度、在庫リストをお届けします。TELかFAXにて早めにお申し込み下さい。（無料です）

最新入荷&レトロをチェック！

・お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
・価格や在庫は変動しますので必ずご確認下さい。

ゴールデンウィークの予定はやっぱりゲームでしょっ！？

マニアさんにも初心者さんにもうれしいお店バウ！！

カプコン

CPSⅢ

ストリートファイターⅢ2nd	Tel
ストリートファイターⅢ	Tel
ウォーザード	Tel

CPSⅡ

CPSⅡマザーボード	Tel
マーヴルvsカプコン（ロム）	Tel
マーブルvsストリートファイター（ロム）	Tel
X-メンvsストリートファイター（ロム）	Tel
ヴァンパイアハンター2（ロム）	15,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	6,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	13,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	8,000
ヴァンパイア（ロム）	3,000
ストリートファイターZERO2α（ロム）	15,000
ストリートファイターZERO2（ロム）	5,000
ストリートファイターZERO（ロム）	3,000
スーパーストリートファイターⅡX（ロム）	5,000
スーパーストリートファイターⅡ（ロム）	3,000
ポケットファイター（ロム）	28,000
スーパーパズルファイターⅡX（ロム）	6,000
パワードギア（ロム）	18,000
サイバーボッツ（ロム）	15,000
エイリアンvsプレデター（ロム）	35,000
バトルサーキット（ロム）	18,000
虹色町の奇跡（ロム）	10,000
D&D（ロム）	14,000
D&D2（ロム）	25,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	8,000
19XX（ロム）	20,000

ストノートファイターEXプラス	Tel
ストリートファイターEX	Tel
私立ジャスティス学園	Tel
ストリートファイターⅡ'ターボ	6,000
ストリートファイターⅡ'	5,000
ストリートファイターⅡ	4,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ブラックドラゴン	16,000
殿様の野望2	1,000
バース	18,000
サイドアームズ	12,000
トップシークレット	18,000
キャプテンコマンド	20,000
ガンスモーク	28,000
魔界村	20,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
天地を喰らう2	18,000
キャデラックス	18,000
バニッシャー	25,000
クイズ三國志	1,000
1943	14,000
1942	12,000

ナムコ

エアガイツ	Tel
鉄拳3	Tel
鉄拳2ver.β	Tel
鉄拳2	Tel
鉄拳	Tel
ソウルエッジⅡ	Tel
ソウルエッジ	Tel
ダンシングアイ	Tel
子育てクイズ2	15,000
子育てクイズ	3,000
妖怪道中記（?）	15,000
ワルキューレの伝説（?）	35,000
ローリングサンダー2	25,000
オーダイン	18,000
コズモギャングザビデオ	10,000
アサルト（P無）	15,000
F/A	17,000
スーパーワールドコート	3,000
アウトフォクシーズ	25,000
ギャプラス	12,000
ギャラガ	6,000
コズモパズル	3,000
ゼビウス	6,000
ゼビウス3D/G	18,000
タンクバタリアン（?）	18,000
ディグダグ	6,000
ニューマンアスレチック	7,000
ネビュラスレイ	18,000
バラデューク	15,000
モトス	28,000
爆突機銃艇	24,000
ファイネストアワー	58,000
タンクフォース	22,000
ティンクルピット	6,000

コナミ

GX付

ゴルフィンググレイツ・P付	23,000
ときメモ対戦ぱずるだま	12,000
沙羅曼蛇2	12,000
セクシーパロディウス	22,000
ツインビーヤッホー	10,000
対戦とっかえだま	14,000
対戦ぱずるだま	10,000

イーアルカンフー（?）	3,000
ウェディングラプソディ	25,000
ガイアポリス	18,000
クレイジーコップ	5,000
サーカスチャーリー	10,000
ゼクセクス	20,000
タートルズ	7,000
タイムパイロット84	14,000
ハイパーオリンピック	8,000
ハイパークラッシュ	15,000
ハイパースポーツSP	8,000
パンクショット	5,000
ローラーゲームズ	5,000
サンダークロスⅡ	20,000
ヘクシオン	3,000
フラッグアタック	15,000
魂斗羅	12,000
A・JAX	18,000
アステリクス	20,000
トライゴン	15,000
沙羅曼蛇	25,000
実況パワフルプロ野球96	5,000
進め対戦ぱずるだま	6,000

セガ

STV

STVマザーボード	Tel
ぱくぱくアニマル（ロム）	1,000
エジホン探偵事ム所（ロム）	1,000
ぷよぷよSUN（ロム）	6,000
ファイナルアーチ（ロム）	1,000
イントロドンドン（ロム）	3,000
コットン2（ロム）	Tel
サンドアール（ロム）	3,000
ダイナマイト刑事（ロム）	8,000
デカスリート（ロム）	5,000

モデル3

バーチャファイター3（電源H付）	Tel
バーチャファイター3tb（電源H付）	Tel

モデル2

デッドオアアライブ（タイプB）	Tel
ファイティングバイパーズ	Tel
ソニックザファイターズ（ロム）	Tel

ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	5,000
めくるめくストーリー	1,000
アッポー	12,000
イースワット	7,000
カロリーくんvsモグラニアン	14,000
シンドバッドミステリー	28 000
タントアール	3,000
ティップタップ	26,000
テトリス	5,000
ファンタジーゾーン	18,000
ブロクシード	5,000
ペンゴ（?）	6,000
サンダーフォックスAC	6,000

タイトー

F3

F3マザーボード	Tel
パズルボブル4（サブ）	Tel
ノチカラット（サブ）	Tel
パズルボブル3（サブ）	Tel
バブルメモリーズ（サブ）	10,000
バブルシンフォニー（サブ）	5,000
パズルボブル2X（サブ）	3,000
パズルボブル2（サブ）	1,000
カイザーナックル（サブ）	3,000
ハットトリックヒーロー95（サブ）	3,000
アルカノイドリターンズ（サブ）	1,000
究極タイガーⅡ（サブ）	2,000
ダライアス外伝（サブ）	3,000
クイズシアター（サブ）	1,000

F2付

ニンジャキッズ	8,000
プリルラ	48,000
ミズバク大冒険	8,000
キャメルトライ（P付）	25,000
ガンフロンティア	18 000
メタルブラック	18,000

GダライアスVer.2	Te
Gダライアス	Tel
サイキックフォースEX	Tel
サイキックフォース	Tel
ファイターズインパクトA	Tel
ファイターズインパクト	Tel
SRDミッション	5,000
クロスシューター	8,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ティンスター（H付）	18,000
ナックルジョー	7,000
パラメデス	3,000
ピンポンキング	5,000
レイストーム	25,000
レイフォース	18,000
ヴォルフィード	6,000
Dr.トッペル探検隊	6,000
スラップファイト	6,000
トップランキングスターズ	5,000
ファイティングホーク	5,000
ライトブリンガー	25,000
レインボーアイランド	18,000
影の伝説	18,000
奇々怪界	7,000
陸海空	8,000

アイレム

10カードファイト	1,000
R-TYPE	15,000
ぐっすんおよよ	3,000
アンダーカバーコップス	25,000
サンダーブラスター	12,000

ジャレコ

メガシス32付

流星雀士キララスター（サブコネ&ゲー天のサブ付）	28,000
麻雀エンジェルキッス（サブコネ&ゲー天のサブ付）	28,000
テトリスプラス（ゲー天のサブ付）	25,000
ゲーム天国	18,000

ポップフレイマー	15,000

SNK

アテナ	22,000
ゲバラ	10,000
ゴールドメダリスト	3,000
ハル21	24,000
脱獄	5,000
怒（P無）	14,000
怒号層圏（P無）	15,000

MVS

ソフトのみの価格とフルセットの価格があります。詳しくはDMで！

KOF'97
KOF'96
KOF'95
KOF'94
天草降臨
斬紅郎無双剣
真サムライスピリッツ
サムライスピリッツ
ワールドヒーローズパーフェクト
ワールドヒーローズ2JET
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
リアルバウト餓狼伝説
戦国伝承2
風雲黙示録
ゴウカイザー
月華の剣士
などなど

その他

B・ウイング	22,000
アウトフェンサー	8,000
アクウギャレット	25,000
サンダードラゴン	12,000
闘魂ブレイザーズ	15,000
ストライカーズ1945	28,000
ガンバード	12,000
雷電Ⅱ	25,000
大牌呰	12,000
疾風魔法大作戦	15,000

などなど

麻雀花札

スーパーリアル麻雀P2	4,000
スーパーリアル麻雀P4	8,000
チャレンジガール	5,000
ハウスマヌカン	500
ファイナルロマンス2（ケーブル付）	25,000
リアル麻雀牌牌	500
アイドル麻雀放送局	500
華胡蝶	15,000
麻雀夏物語	500
麻雀大予言	500
麻雀同級生	6,000
雷神牌	30,000
麻雀ファンクラブ	500
スーパー華パラダイス	2,000
レモンエンジェル	15,000

続きはDMでネ！

ミルキーカードで得しちゃおう！会員募集中！！詳しくはお気軽にTEL下さい♪

高価買取中！！



遊びつくしたゲームは是非ミルキーウェイに！

使えるカードがふえました！

Orico NICOS AMERICAN EXPRESS million card DC Diners Club International

VISA/MASTERもOKです！

カードをもっていなくても分割ショッピングできます！



AV5000 ¥26,000



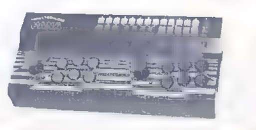
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

基板高価買い取り

移転しました。

下記住所に12/8より移転しました。
多数のご来店、お待ちしております。

注意　※1.価格は変動します。必ず確認して下さい。　※2.個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト　平成10年3月末日現在（単位千円）

CAPCOM

CPS-2 マザー	TEL
■CPS-Ⅱソフト	
・マーヴルVSストリートファイター	22
・X-MEN VS ストリートファイター	12
・ポケットファイター	12
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	23
・バトルサーキット	10
・19XX	10
・マーヴルスーパーヒーローズ	5
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	10
・エイリアンVSプレデター	8
・ヴァンパイアセイバー2	2
・ヴァンパイアハンター2	2
・パワードギア	5
・サイバーボッツ	5
・ストZERO2アルファ	5
・その他のソフト	2
ジャスティス学園	TEL
スターグラディエイター	10
ストリートファイターEXプラス	35
ストリートファイター EX	25
ストⅢ2ndインパクト	30
闘神伝2	10
ストリートファイタームービー	10
ストⅡダッシュ.ターボ	3
バース	5
USネイビー	5
キャプテンコマンドー	6
ファイナルファイト	5
天地を喰らう	5
ウォーザード	20
ストリートファイターⅢ	20
マジックソード	5
ワンダー3	10
チキチキボーイズ	5

NMK

サンダードラゴン2	12
マッドシャーク	11

東亜プラン

バツグン	8
お天気パラダイス	10
ナックルバッシュ	5
達人王	4
鮫!鮫!鮫!	5

彩京

戦国ブレード	8
ストライカーズ1945	12
ガンバード	8
ソルディバイド	12
ストライカーズ1945Ⅱ	40

TAITO

Gダライアス	17
バブルメモリーズ	45
スーパーフットボール	50
バブルシンフォニー	40
パズルボブル3	40
アルカノイドリターンズ（P付）	40
ダライアス外伝	40
その他のF3ボード	38
レイストーム	10
サイキックフォース	12
ライトブリンガー	7
アラビアンマジック	8
ハットトリックヒーロー93	5
グリッドシーカー	7
ファイターズインパクト	12
Gダライアス2	17

TECMO

闘姫伝承	10
ギャロップレーサー2	10

KONAMI

バーサスネットサッカー（C付）	50
スラムダンク2（C付）	15
サッカースーパースター（C付）	18
セクシーパロディウス	13
ドラグーンマイト	20
G.I.ジョー	15
ミスティックウォリアーズ	15
究極戦隊ダダンダーン	10
極上パロディウス	7
サンセットライダース	11
ハイパーアスリート	3
サラマンダ2	5
バイオレントストーム	13
メタモルフィックフォース	15
バッキーオヘア	10
エイリアンズ	7
アステリックス	10
ザ・シンプソンズ	7
ゼクセクス	10
エスケイプキッズ	7
ガイアポリス	10
サンダークロス	10
サンダークロス2	10
グラディウス Ⅱ	6
グラディウス Ⅲ	15
マーシャルチャンピオン	3
プレミアサッカー	3
トライゴン	8
■GXサブボード	
・セクシーパロディウス	8
・ドラグーンマイト	10
・サッカースーパースター（C付）	10
・バーサスサッカー（C付）	30
・スラムダンク2（C付）	10
・極上パロディウス	3

DATA EAST

ナイトスラッシャー	15
空牙外伝	8
エドワードランディー	15
グレートラグタイムショー	12
アベンジャー	7
バックファイヤー（C付）	7

NAMCO

鉄拳3	高価買取!TEL!
鉄拳2B	30
鉄拳2	20
鉄拳	15
ダンシングアイ	15
ソウルエッジⅡ	17
ソウルエッジ	12
プライムゴールEX	10
ダンクマニア	10
ゼビウス3D／G	10
タンクフォース	22
ネビュラスレイ	5
マッハブレイカーズ	5
F／A	5
ナムコクラッシックVOL.1	7
ナムコクラッシックVOL.2	17
アウトフォクシーズ	5
スタースィープ	5
ワースタ'95、'96	3

SEIBU

雷電ファイター	40
雷電DX	15
雷電Ⅱ	10
雷電	5
バイパーフェイズワン	15
ゼロチーム	13
セイブカップサッカー	3

RAIZING

ブラッディロア	35
バトルガレッガ	15
魔法大作戦	8
疾風魔法大作戦	5

IREM

格闘野球リーグマン	15
海底大戦争	13
ジオストーム	7
ボンバーマンワールド	10
アンダーカバーコップス	7
メジャータイトルⅡ	5
Rタイプレオ	5

KANEKO

ジャッキーチェーン	16
ギャルズパニック S	20
ギャルズパニック3	15

SEGA

ゼロガンナーA	47
ダイナマイトベースボール（P付）	75
バーチャストライカー	110
ファイティングバイパーズ	75
ソニックザファイター	75
ラストブロンクス	75
デッドオアアライブ B	75
デッドオアアライブ A	15
バーチャロン	75
バーチャコップ（Sボード）	50
ダイナマイトベースボール97（P付）	75
バーチャストライカー2	400
バーチャファイター2	5

ATLAS

怒首領蜂	70
怒首領	23
ヘブンズゲート	15
豪血寺外伝	15
豪血寺一族2	8
豪血寺一族	3
キャノンダンサー	8

BANPRESTO

クイズセーラームーン	15
美少女戦士セーラームーン	10
ドラゴンボールZ2	10
ウルトラ警備隊	10
電神魔塊	10
スーパースラムス	10
マクロス プラス	15
マクロス	5
戦国エース	5
マジンガーZ	10
アクウギャレット	15

SNK

4スロットボード	15
2スロットボード	15
1スロットボード（大）	7
1スロットボード（中）	12
1スロットボード（小）	14
ブレイカーズ	7
得点王炎のリベロ	6
わくわく7	4
MR.DO!	3
メタルスラッグ	5
ネオボンバーマン	5
マジカルドロップ 3	4
ダブルドラゴン	4
ソニックウィング3	4
月華の剣士	10
キングオブファイターズ'97	12
ダンクドリーム	3

業者の方、大量処分OK !! その他基板高価買い取り！

販売　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。**来店大歓迎!!**

通販　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い **コレクトコール**（代引き）を御利用下さい。

クレジット　その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK! **最高36回!**

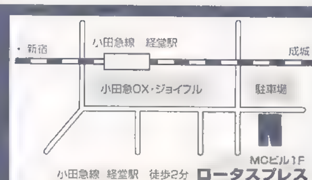
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

売る方、買う方、初めての方、お気軽にTEL下さい。

〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F

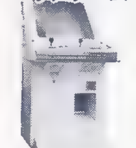
tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



筐体・基板・各種パーツ オール激安！

中古良品勢揃い！
買って安心、大満足間違いなし！

9,800円 ／ 19,800円 ／ 25,800円 ／ 29,800円 ／ 39,800円

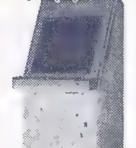
マリンゲーム

ライダー18

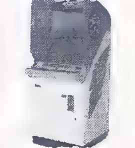
カプコン

ステイタス18

SNK

SC-19

タイトー

カナリー

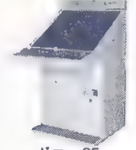
SNK

NEO19

セガ

エアロシティ

カプコン

ミニキュート

ジャレコ

ボニー25

SNK

ネオキャンディー

在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム
- GPレース 12,000
- R－TYPE 15,000
- R－TYPEⅡ 14,000
- R－TYPE LEO 13,000
- アンダーカバーコップス 24,000
- サンダーブラスター 15,000
- スパルタンX 15,000
- ボンバーマン 5,000
- ボンバーマンワールド 12,000
- メジャータイトル2 5,000
- ロードランナー4 24,000

アトラス
- ななめでマジック 3,000
- ヘヴンズゲート 28,000
- 豪血寺一族 5,000
- 豪血寺一族2 8,000
- 豪血寺外伝 最強伝説 26,000
- 首領蜂 32,000
- 怒首領蜂 78,000

カプコン CPS－Ⅱ SUB
- 19XX 25,000
- D&D 15,000
- D&D2 25,000
- MSH VS SF 48,000
- X－MEN 10,000
- X－MEN VS SF 28,000
- ヴァンパイア 5,000
- ヴァンパイアセイヴァー 12,000
- ヴァンパイアセイヴァー2 18,000
- ヴァンパイアハンター 5,000
- ヴァンパイアハンター2 18,000
- エイリアンVSプレデター 28,000
- サイバーボッツ 12,000
- スーパーストⅡ 3,000
- スーパーストⅡX 4,000
- スーパーマッスルボマー 10,000
- ストZERO 3,000
- ストZERO2 5,000
- ストZERO2アルファ 15,000
- パズルファイターⅡX 8,000
- バトルサーキット 18,000
- パワードギア 15,000
- ポケットファイター 58,000
- マーヴルSヒーローズ 18,000
- マッスルボマーDuo 12,000
- ロックマン2 18,000
- 虹色町の奇跡 15,000

カプコン
- F－1ドリーム 3,000
- US ネイビー 12,000
- ウォーザード（M付） 38,000
- ストⅡ 12,000
- ストⅡ 2ND（M付） 68,000
- ストⅡ EX 38,000
- ストⅡ EXプラス 48,000
- ストⅢ（M付） 48,000
- ストアルファ2（海外） 28,000
- ストⅡ'ターボ 5,000
- ストムービー 35,000
- ソンソン 15,000
- ファイナルファイト 18,000
- ブロックブロック（P付） 6,000
- ロックマン 18,000
- ワンダー3 28,000
- 私立ジャスティス学園 128,000
- 戦場の狼 18,000
- 戦場の狼Ⅱ 22,000
- 天地を喰らうⅡ 15,000
- 魔界村 15,000

コナミ
- THE ハスラー 4,000
- ヴァーサスネットサッカー 58,000
- ウイニングスパイクス 28,000
- ガイアポリス 15,000
- グラディウスⅢ 30,000
- ゴルフィンググレイツ 12,000
- ゴルフィンググレイツ2 18,000
- サッカースーパースターズ 25,000
- スラムダンク 15,000
- スラムダンク2 35,000
- セクシーパロディウス 28,000
- だい好キッス 28,000
- ツインビーヤッホー 25,000
- ときメモ対戦ぱずるだま 18,000
- コナミ,とべ・ポリスターズ 28,000
- ハイパーアスリート 18,000
- ハイパーオリンピック 12,000
- パロディウスだ 8,000
- メインスタジアム 5,000
- 極上パロディウス 18,000
- 沙羅曼蛇 35,000
- 沙羅曼蛇2 28,000
- 実況パワフル野球'96 3,000
- 出たな！！ツインビー 5,000
- 進め対戦ぱずるだま 12,000
- 対戦とっかえだま 28,000
- 対戦ぱずるだま 23,000

ジャレコ メガシステム SUB
- P－47ACES 3,000
- エンジェルキッス 3,000
- グラティア（新品） 25,000
- ゲーム天国 3,000
- スーチーパイ2 3,000
- テトリスプラス 8,000
- 流星雀士キラランスター 6,000
- 湾岸戦争 3,000

ジャレコ
- P－47 18,000
- テトリスプラス2 48,000
- ぶたさん 25,000
- 銀河任侠伝 15,000

セイブ開発
- ダイナマイトデューク 12,000
- バイパーフェイズワン 28,000
- 戦球 38,000
- 雷電 10,000
- 雷電Ⅱ 28,000
- 雷電DX 38,000
- 雷電ファイターズ 58,000

セガ ST－V SUB
- イントロドンドン 3,000
- ウインターヒート 28,000
- エジホン探偵事務所 3,000
- グルーヴオンファイト 8,000
- ゴールデンAXEデュエル 2,000
- コットン2 48,000
- コラムス'97 8,000
- サクラ対戦花組コラムス 48,000
- サンドアール 3,000
- ダイナマイト刑事 12,000
- デカスリート 5,000
- バーチャ キッズ 1,000
- バーチャ リミックス 1,000
- ばくばくアニマル 1,000
- ファイナルアーチ 2,000
- ファンキーヘッドボクサー 5,000
- ぷよぷよSUN 18,000
- プリクラ大作戦 5,000
- プロ麻雀 極スペシャル 12,000
- ペブルビーチ 8,000
- 紫炎龍（新品） 38,000
- 上海万里の長城 20,000
- 水滸演武 3,000
- 全日本プロレス 78,000
- 蒼穹紅蓮隊 8,000

セガ
- D・Dクルー 4,000
- M. V. P 1,000
- イチダントアール 6,000
- コラムス 5,000
- コラムス2 3,000
- シャドーダンサー 5,000
- スタック・コラムス 4,000
- ずんずん教の野望 8,000
- チャンピオンベースボール 3,000
- テトリス 5,000
- ドラゴンボール VRVS 12,000
- ファンタジーゾーン 18,000
- ぷよぷよ 5,000
- ぷよぷよ通 8,000
- フラッシュポイント 3,000
- ブロックアウト 3,000
- ブロックシード 3,000
- ペンゴ（C） 15,000
- ポトポト 3,000
- モンスターレア 12,000
- 登龍門 5,000

タイトー F-3 SUB
- あっかんべーだ 3,000
- アルカノイドR（P付） 25,000
- エレベーターアクションR 5,000
- カイザーナックル 3,000
- クレオパトラフォーチュン 4,000
- ダライアス外伝 8,000
- パズルボブル2 3,000
- パズルボブル2X 5,000
- パズルボブル3 18,000
- ハットトリック'95 3,000
- バブルシンフォニー 5,000
- バブルメモリーズ 12,000
- 逆鱗弾 3,000
- 究極タイガー2 8,000

タイトー
- Gダライアス 58,000
- GダライアスVer2 68,000
- NBA JAM 12,000
- アルカノイド（P付） 5,000
- サイキックフォースEX 18,000
- スペースインベーダーDX 5,000
- タイガーヘリ 12,000
- トップランキングスターズ 8,000
- バブルボブル 22,000
- ファイターズインパクトA 18,000
- まじかるでーと 18,000
- まじかるでーと EX 23,000
- メタルブラッグ 15,000
- レイストーム 38,000
- レイフォース 12,000
- 奇々怪界 28,000
- 究極タイガー 8,000
- 大旋風 15,000

テクモ
- Vゴールサッカー 6,000
- ギャロップレーサー 18,000
- ギャロップレーサー2 58,000
- サンダードラゴン 6,000
- ストライクガンナー 5,000
- でろ〜んでろでろ 18,000
- ファイナルスターフォース 12,000
- 闘姫伝承 28,000
- 雷牙 10,000

ナムコ
- Sワールドコート 8,000
- アウトフォクシーズ 18,000
- エメラルディア 3,000
- ギャラガ（C） 5,000
- ギャラクシアン（C） 10,000
- コズモギャングザパズル 5,000
- ゼビウス 18,000
- ゼビウス 3D／G 28,000
- ソウルエッジ Ver.2 38,000
- ダンシングアイ 48,000
- ディグダグ 10,000
- ティンクルピット 6,000
- トイポップ 38,000
- ドラゴンスピリット 35,000
- ドラゴンバスター 32,000
- ナムコクラシックVol. 1 12,000
- ナムコクラシックVol. 2 25,000
- ニューマンアスレチック 12,000
- パックマン（C） 8,000
- パラデューク 28,000
- マーベルランド 38,000
- マッピー 18,000
- リブルラブル 38,000
- ワールドコート 15,000
- ワールドスタジアム'95 3,000
- ワールドスタジアム'96 5,000
- 鉄拳3 128,000

バンプレスト
- アクウギャレット 18,000
- アルチメイトテニス 3,000
- ウルトラマン倶楽部 5,000
- ウルトラマン闘魂伝説 5,000
- スーパースラムス 18,000
- ドラゴンボールZ 10,000
- ドラゴンボールZ2 15,000
- バトルレーサー 8,000
- マクロス 8,000
- マクロス2 10,000
- マクロスプラス 38,000
- マジンガーZ 15,000
- 機動戦士ガンダム 3,000
- 銃弾嵐 25,000
- 美少女戦士セーラームーン 23,000

ビデオシステム
- F－1グランプリ 2,000
- F－1グランプリⅡ 2,000
- Sウィングスリミテット 38,000
- スーパーバレー'91 3,000
- ソニックウイングス 8,000
- パイプドリーム 5,000

東亜プラン
- V ファイブ 12,000
- テキパキ 10,000
- ドギューン 8,000
- バツグン 18,000

ネオジオ
- K. O F'94 3,000
- K. O F'95 5,000
- K. O F'96 8,000
- K. O F'97 38,000
- NEO・Mr・DO！ 18,000
- オーバートップ 15,000
- ギャラクシーファイト 3,000
- サムスピ斬紅郎無双剣 3,000
- サムライ天草降臨 8,000
- ステークスウィナー 5,000
- ステークスウィナー2 15,000
- ソニックウイングス2 5,000
- ソニックウイングス3 8,000
- ティンクルスターS 18,000
- トップハンター 5,000
- ネオ・ドリフトアウト 15,000
- ネオ・ボンバーマン 38,000
- バーニングファイト 12,000
- パズルボブル 8,000
- パルスター 12,000
- パワースパイクスⅡ 5,000
- ビッグトーナメントゴルフ 10,000
- ブレイカーズ 18,000
- マジカルドロップ2 12,000
- マジカルドロップ3 58,000
- リアルバウト餓狼伝説 5,000
- リアルバウト餓狼伝説S 8,000
- リーグボーリング 5,000
- ワーヒーパーフェクト 5,000
- わくわく7 8,000
- 月華の剣士 48,000
- 作戦名ラグナロク 6,000
- 将棋の達人 12,000
- 神凰拳 8,000
- 痛快ガンガン行進曲 5,000
- 得点王3 8,000
- 得点王－炎のリベロー 12,000
- 忍者マスターズ 8,000
- 風雲スーパータッグバトル 12,000
- 龍虎の拳外伝 5,000

クイズ
- SHOW BYショーバイ 3,000
- クイズ人生劇場 5,000
- クイズ殿様の野望2 5,000
- 子育てクイズ 5,000
- 子育てクイズ2 12,000
- 赤丸Q上昇 7,000
- 熱答クイズチャンピオン 3,000
- 熱闘！激闘！クイズ島 3,000
- 能力向上委員会 5,000

マージャン
- VSプランニュースターズ 48,000
- ジャンジャンパラダイス 38,000
- スーパーマル禁版 12,000
- スーパーリアル花札 12,000
- スーパーリアル麻雀P－Ⅲ 8,000
- スーパーリアル麻雀P－Ⅳ 8,000
- スーパーリアル麻雀P－Ⅴ 12,000
- スーパーリアル麻雀P－Ⅵ 15,000
- スーパーリアル麻雀P－Ⅱ 5,000
- セーラーウォーズ 12,000
- ファイナルロマンス 10,000
- ファイナルロマンス2 23,000
- ファイナルロマンスR 48,000
- プリティーセーラー18禁 15,000
- 雀々しましょ 23,000
- 着せかえ麻雀 28,000
- 同級生スペシャル 18,000
- 麻雀ハイパーリアクション 8,000
- 麻雀極 8,000
- 麻雀同級生 12,000

その他
- Mr・DO！（C） 8,000
- PANG3 20,000
- STRAHL 8,000
- アースジョーカー 5,000
- アクロバットミッション 5,000
- オセロダービー 15,000
- ガルメデス 8,000
- ガンバード 15,000
- ギャルズパニックⅡ 10,000
- ギャルズパニックⅢ 28,000
- ギャルズパニック4遊 38,000
- グランドクロス 5,000
- コンバットライブス 2,000
- スーパーオセロ 3,000
- スーパー上海 8,000
- スカルファング 20,000
- ススメマイルスマイル 15,000
- スタジアムヒーロー 3,000
- ストライカーズ1945 28,000
- ソルディバイト 18,000
- ダブルドラゴン 15,000
- ダブルドラゴン2 5,000
- ダブルドラゴン3 8,000
- だるま道場 5,000
- ダンガー 5,000
- ダンクドリーム'95 18,000
- テラフォース 8,000
- ドリフトアウト'94 12,000
- ドンデンラバー 38,000
- バーチャボーリング P付 18,000
- パズルはいりませんか 3,000
- バトルガレッガ 38,000
- ファンキーJET 8,000
- へべれけのぽぷーん 4,000
- ポラックス 5,000
- ボンビングワールド 15,000
- もうじゃ 15,000
- レッスルフェスト 3,000
- ロジックプロ2 18,000
- ロボコップ 5,000
- 逆転パズル番長 12,000
- 究極のオセロ 10,000
- 原始島 15,000
- 五月陣戦 5,000
- 五月陣戦2 10,000
- 疾風魔法大作戦 18,000
- 上海 5,000
- 上海Ⅱ 20,000
- 上海Ⅲ 10,000
- 戦国ブレード 28,000
- 閃激ストライカー 48,000
- 卒業証書 10,000
- 大牌砦 15,000
- 牌砦 4,000
- 牌砦Ⅱ 5,000
- 牌砦Ⅱ 仇討外伝 6,000
- 琉球 5,000
- 連珠貴族 12,000

マザーボード
- CPS－Ⅱ マザーボード 28,000
- F－3 マザーボード 45,000
- MV－1 B 38,000
- MV－1 FZ ハードキット 23,000
- ST－V マザーボード 48,000
- メガシステムマザーボード 20,000

モデル3
- バーチャファイター3 198,000

モデル2
- Dベースボール 98,000
- デットオアアライブ 98,000
- バーチャファイター2 15,000
- ラストブロンクス 98,000

新作ソフト
- FV2 TEL
- アストラスーパースターズ TEL
- ガーディアンフォース TEL
- サイキックフォース2 TEL
- ストEX2 TEL
- デッドオアアライブ++ TEL
- レディアントシルバーガン TEL
- ワールドカップ'98 TEL
- 上海真的武勇 TEL

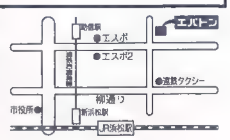
お支払い方法
- ●お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後、即日発送致します。　※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

注意事項
- ●お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板、パーツ送料はお客様御負担です。　●大型機、送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- ●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

●ご注文 ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は、24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日



株式会社 エパトン
〒430-0911 静岡県浜松市新津町301-1
TEL.053(466)7333(代)
FAX.053(466)7334

平成10年3月22日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

昨年リリースのシューティングの申請が未だ活況を呈す中、「サイヴァーン」「バトライダーβver.」など、今年リリースの作品も加わり、シューティング戦線は春真っ盛り！

1回目集計

ARMED POLICE BATRIDER アームドポリスバトライダー B VERSION

（ライジング・エイティング／1998年）

上級コース

15,286,100

名無し

サブカルチュア（福岡）

ついに集計開始！

今回トップのプレイヤーは、プレイヤーセレクトでカーペットを使用。ボンバーの時間が長く勲章を育てるのに適しているほか、自機とオプションの弾が貫通弾の非常に強いキャラです。当然魔法関係の隠しボスも、条件を満たしてすべて出現させているようです。

今後チームエディットで、ガレッガキャラとバトライダーキャラを入れたチーム編成等で大幅な更新もありそう。バトルガレッガ同様、息の長い戦いになっていくのか？今後も注目していきましょう。

1回目集計

METAL SLUG 2 TM

（SNK／1998年）

6,207,390

チューリップ遊撃少女隊 愛読 はむはむ㊫

個人申請ゲームセンタージョイ（東京）

粘りが重要

アクションゲームファンが待ちに待ったこのメタルスラッグ2。敵兵士を近付いて斬ったり、戦車などの乗り物（スラッグ）を壊さずにボスを倒すなど、さまざまなな稼ぎがあります。

ミサイル戦車のミサイルを撃つ等、各場所でタイムアップアップギリギリまで粘って稼ぐため、プレイ時間は2時間以上にもなってしまうようです。このへんは開発側にも考えてほしかったですね。

後ろで順番待ちをしてる人の視線がライバルでしょうか？

1回目集計

CUVERN サイヴァーン THE DRAGON WEAPONS™

（カネコ／1998年）

3号機ヘリオス

25,631,270

NAL

アイリン夢空間（岐阜）

すべてはバニッシュ

稼ぎのポイントは、ショットボタンを押しっぱなしにすると使える、「バニッシュ」と呼ばれるレーザー（のようなもの）で地上物を破壊して、勲章をいかに出現させることとと、ボスの部品をきちんと破壊することです。

しかし、勲章を回収すると難易度が高くなってしまうようです。

トップのプレイヤーが使用しているのは3号機ヘリオスで、この機体は移動速度も速く、ショット、バニッシュの攻撃力も高い理想の機体のようです。

クローズアップ 7ヶ月連続ランクイン！

Gダライアス
G DARIUS



（タイトー／1997年）

ZONE λ

31,265,190

京城みっふぃー

ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）

ZONE ν

38,449,470

猪木フォーエバー T³-K.K

個人申請レタス７０２（北海道）

Gダラ戦線異常あり

ゾーンλ（ラムダ）は26万点ほどの更新。まだライトニングコロナタス（オトシゴ）に謎が多く、予断を許さない状況のようです。

ゾーンμ（ミュー）は今回またもや未更新。3400万前後のプレイヤーが多く存在する今、チャンスをものにするのはどのプレイヤーか。

ゾーンν（ニュー）はK．K氏が初のトップ。ジ・エンブリオン（クリオネ）のパターンが微妙に変化したようですが、個人申請用紙に「予想理論値3890万」のコメントがありました。

ゾーンξ（クシー）は伸びる要素が少ないと言われるなかで執念の更新。またもや大明神氏がきわどいところでキバヤシ氏をかわしています。

ゾーンο（オミクロン）は、G.T.（クジラ）の周囲を回っているソリドナイトを7万点で破壊する謎の稼ぎが発覚。最高6個まで取れたそうです。また、砲台を取るパターンも更なる進化を遂げた模様。次回大幅な更新がありそうです。

ZONE ξ

33,813,210

L2A-大明神

ＧＡＭＥ'Ｓ　ＷｉＬＬ（京都）

ZONE ο

53,824,420

37564オカダ連合 T³-WIZ

個人申請ゲームシティーグッド三軒茶屋店（東京）

BATTLE GAREGGA

（ライジング・エイティング／1996年）

ガイン

18,456,230

関大前ガイン見参

個人申請ゲームハート（愛知）

弾幕の果てに見えるもの

ブラックハートII対面時には、かなりランクを高くしているガイン。ランクを高くする理由はナパーム機雷（爆弾）の量を増やして稼ぐためで、第2形態の機雷モードにウエポンを投下して、30万点以上点数が入るランクまで高くしているようです。

しかし、ランクを高くした状態のラスボスの強さは並ではなく、そう簡単にはクリアできません。

発売から2年が経過してもなお、限界が見えてこないバトルガレッガ、プレイヤーの熱い挑戦はまだまだ続きそうです。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	部門	スコア	プレイヤー	店名
3回目集計	私立ジャスティス学園		13,121,700（使用キャラ：雹&恭介）	IML-星白金-YUJ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
	プチカラット	うでだめしかんたん	3,352,430	Mr.まさふぃ君	TILT神保町(東京)
		うでだめしふつう	15,888,110	Mr.まさへぃ君	
		うでだめしむずかしい	7,844,270	Mr.むょさふぃ君	
		おはなし(ふつう)	1,947,570	びん	
	ファイティング武術2nd!		1'47"88（使用キャラ：鉄心）	M2	個人申請アミューズメントスポットM3(東京)
4回目集計	ライデンファイターズ2	エイジスⅣ	106,003,230	GSK	GAME'S MILK(京都)
		ビーストウイング	105,631,600		
		デスヘッダー	106,451,360		
		イレーザー	105,009,170		
		グリフィン	105,515,940		
		ライデンMK＝Ⅱ	108,363,190		
		ジャッジスピア	113,973,700	DAB.S	個人申請ゲームインサム蕨東口店(東京)
		ヘルダイバー	110,291,290	REF	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
		スレイブ(フェアリー)	116,685,070	みんなありがとう！XRX－いしはらくん	パリオ(広島)
	月華の剣士	ストーリーモード	6,308,400（使用キャラ：玄武の翁）	JYO	ゲームスポットフォーカス(大分)
	ショックトルーパーズ		30,914,600	JKP－ACE 桑名委員長に感謝！	ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
5回目集計	ウインターヒート	ダウンヒル	28"34	ZBL－LIE	個人申請ゲーム・バリティビット(東京)
		ショートトラック	43"13	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
		スピードスケート	32"68		
		ボブスレー	40"59	S.T	
	ストリートファイターⅢセカンドインパクト	ユリアン	9,029,100	ヅガ夫	GAME'S WiLL(京都)
		ヤン	7,074,000	DIL㊙	
		リュウ	6,896,600	ザ☆キラートマト	Jogo江古田店(東京)
		ケン	6,466,400	鶴来屋8号室	サブカルチュア(福岡)
		エレナ	6,731,600	瞳が紅いからやっちゃった。エヘッ ㊚	Jogo江古田店(東京)
		いぶき	6,322,600	ぼーず	
		ショーン	6,444,900	残飯処理ィ！うぉー！江藤　恵	
		ダッドリー	6,525,500	青柳中美術の友村先生の正体が子ダヌキ!?㉀	ビッグウェーブ(高知)
		オロ	7,787,100	L2A-GYO	GAME'S WiLL(京都)
		豪鬼	9,035,500	ぼーず	Jogo江古田店(東京)
	ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	2,242,000（2周目8面）	BANRI	チャレンジバンバン(愛媛)
		フォッケウルフ	3,038,400	残ON.F	TILT神保町(東京)
		疾風	3,138,000	KMT	G'-Model(東京)
		震電	2,889,300	KMT	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	バーチャファイター3tb		1'33"68（ノーマルモード、カゲ使用）	NGP-㊙-N	電脳空間遊ing(山梨)

集計	ゲーム	部門	スコア	プレイヤー	店名
1回目集計	マーブルVS.カプコン クラッシュオブスーパーヒーローズ		※9,999,990	全国3店個人申請1名の皆様	
	エアガイツ	タイム	4'24"95（使用キャラ：李　書文）	祝！ルリルリ映画化 拓	GAME'S WiLL(京都)
		スコア	109,710（使用キャラ：李　書文）		
	バトルトライスト		$288,700（使用キャラ：バイツ）	機千外KMM㊕ 当然キャラ別でしょう	ゲームプラザ(熊本)
	魚ポコ		5,973,200	F.K－モリソヴァ㊒ あと8万円	タイトーイン町田(東京)
	対戦タントアールサシっす		$104,400	全国5店個人申請1名の皆様	
	堕落天使		514,100（使用キャラ：ユイラン）	ちいくるうーあいえすでい	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
	パズルボブル4	1人でパズル	288,592,090	FAD－A.T	チャレンジバンバン(愛媛)
		対戦	24,514,280	I.C.B.M.	モンテカルロ(群馬)
	ソーラーアサルトリバイズド		1,857,600	いってるKOU(ニセ)	コスミックプラザAB(大阪)
	電車でGO！2高速編	秋田新幹線	240.8km	なんとかちてよー店長XORⅡ㊇㊊	個人申請セイタイトー梅田店(大阪)
		ほくほく線	266.5km	エクセレント2回ではDE.㊇㊙㋠	個人申請小岩ゲームプラザJAL(東京)
		京浜東北線	228.7km	エクセレント2回ならDE.㊇㊙㋠	個人申請小岩ゲームプラザJAL(東京)
	ハイパーオリンピックinナガノ	リュージュ	34"550	ザ　キラートマト	Jogo江古田店(東京)
		ラージヒル	315.6	LKR	
		エアリアル	270.57	えび	
		アルペンスキージャイアントS	1'12"80	Horizon Seeker	
		ボブスレー	37"54	LKR	
		スピードスケート1500m	1'30"73	えび	
		スピードスケート500m	29"63	ザ☆キラートマト	
		アルペンスキースーパーG	1'12"97	LKR	
		アルペンスキーダウンヒル	1'24"13	Horizon Seeker	
		スノーボードGスラローム	49"27		
		カーリング	2-0	きらとま	
2回目集計	ブレイジングスター	ヘルハウンド	55,575,970	IML-星白金-YUJ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		ウインディナ	65,182,050	ELT-星白金-HIR	
		アリュスティルム	66,013,260	IML-星白金-YUJ	
		DINO135	58,341,950	SGL-YOU-W.	個人申請ゲームインサム蕨東口店(埼玉)
		DINO246	55,439,190	ELT-星白金-HIR	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
	ビートマニア	エキスパート	662,385	ALPHA	東京レジャーランド小岩店(東京)
	モトクロスGO!	初級	1'34"48	ZBL-LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		中級	1'38"31		
		上級	3'10"88	QBX	個人申請プレイシティキャロット納屋橋店(愛知)
	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ		5,351,140	KMS㊇隊員㊙	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
	レーシングジャム		1'53"750（DAYコース）	KEN-2	ソニックビーム(千葉)

ハイスコア講評

AOUショー明けの新作ラッシュで、今回から集計開始のゲームが盛りだくさんです。

今回はマーブルVS.カプコンから、いきなりカウンターストップが達成されています。シャドウレディと春麗でヴァリアブルクロスを使い敵を両側から百烈キックで挟むようにし、そのまま時間切れまで敵をハメ続けて稼ぐそうです。これを成功させれば、一回につき480万点前後稼げるので2回やればカンストです。これにより今ゲームの集計は打ち切りとさせていただきます。

次はエアガイツ。タイムとスコアで分けての集計ですが、同一プレイヤーがトップに輝いています。タイム狙いとスコア狙いは特にプレイ内容は変わらないためでしょうか。

バトルトライストは今回の締め切り日前後に、ROM交換されて新バージョンに変わってしまったようなので、次回から旧バージョンと新バージョンを分けて集計する予定です。両バージョンの違いは、新バージョンのほうがCPUが強くなって、体力の減りが大きくなっています。また空中コンボが入れにくくなっていることなどが主な変更点です。すでに限界近し？

一風変わったパズルゲーム魚ポコは早くもクリア達成。あとはどこまで点数をのばしていくか。

対戦タントアールサシっすはどうやら限界点のようです。

堕落天使は投げハメでパーフェクトを取っていくようです。ハリーを使ったプレイヤーが多かった中で、トップの

君こそゲーメスト！

アルティメットエコロジー	連付き	2,531,200	パチコレ目標1万枚ぱちぷろ先生	トライアミューズメントタワー(東京)
	連なし	2,388,400	CRM－ZAC－Ristar－ドゾンぱち	
スーパーストリートファイターII	バルログ	2,209,800	見事に失敗。「一体何をしてきたんだ」	モンキーハウス本館(福岡)
スーパーストリートファイターIIX	ザンギエフ	1,875,000	GDS－S.O!!	ゲームコーナーフジ(東京)
ソニックウイングス3	ブラスターキートン	3,658,000	とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
	真尾まお	5,416,400		
	ホワイティ	3,568,200		
	コフル&リヴァーNホワイト1号	3,402,900		
	マーカム	4,000,100		
豪血寺一族2	バッファロー	4,024,400	G·CRUSH－真ブロン	アイリン夢空間(岐阜)
	礼児	5,211,500	NAL	
	お梅	4,820,400	ナル	
	千滋	4,409,200	なる	
	アニー	8,549,800	☆CAT'S－きみちゃん	
ねらってチュー		1,071,610	RECCA－ZAC－Ristar	NEWパンアップ(千葉)
ナックルヘッズ	クリスティン・ミャオ	1,522,800	G.M.C.機械T·Hⓗ	モンキーハウス本館(福岡)
	グレゴリー・ダレル	2,064,500		
	ロブ・ビンセント	1,848,000		
鉄拳2	風間　準	1' 22" 11	MKH(ZFC破門)	ゲームコーナーフジ(東京)
	ポール・フェニックス	1' 01" 18	店員引退記念㊊ヘナチョコーSIG	NEWパンアップ(千葉)
鉄拳	ミシェール	2' 04" 30	たいとう	個人申請ゲームスタジオクイック(神奈川)
ザ・グレートラグタイムショー		4,024,350	RECCA－YMN	NEWパンアップ(千葉)
パイプドリーム	Cコース	5,145,770	淫獣聖戦TZW	トライアミューズメントタワー(東京)
ロストワールド	NEW Ver.	8,602,200	KOH	個人申請サンゲーム岡山(岡山)
ぷよぷよ		2,801,414	死ぬまでぷよぷよ同盟SPD－水無月愛理ⓢ	Newパンアップ(千葉)
上海		1870 (13面)	次は上海III T.B	個人申請パル(宮城)
オーライル	連なし	8,630,030	RECCA－ZAC－Ristar	NEWパンアップ(千葉)
スプラッターハウス		1,305,800	S.O君元気？GDS－RUN	個人申請タイトーイン高松(香川)
サンダークロス	NEW Ver.	4,191,640	ⒶⒶⒶT.Y	NEWパンアップ(千葉)
テラフォース		1,688,100	テラフォース友の会との仕様－Ⓣ	GAME'S MILK(京都)
フェリオス	イージー	859,310	僕らはRを忘れない天理剣聖TEN	GAME'S MILK(京都)
	ハード	1,243,540	ナムコの新星R氏に贈天理剣聖TEN	
モータルコンバット		21,743,000	SUB－ぜろ殺人鬼道場門下生	タイトーイン空港通り店(愛媛)

訂正

蒼穹紅蓮隊	屠竜	39,129,298	クソゲー研究家ESK	個人申請ゲ　ムセンター童夢(東京)

ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,535,700	☆CAT'S－とき坊㊮	アイリン夢空間(岐阜)
	リリス	2,686,900	☆CAT'S－きみちゃん	
	バレッタ	1,858,400	☆CAT'S－㊨	
	デミトリ	1,493,100	G·CRUSH－CYA	
	ガロン	1,817,800	G·CRUSH－真ブロン	
	フェリシア	3,060,400	G·CRUSH－いしくん	
	サスカッチ	1,654,100	G·CRUSH－ROK	
	ビクトル	1,377,400	G·CRUSH－CYA	
	ザベル	1,701,700	DYB－〇〇太打倒祈願－EDO.Q隊員	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
	レイレイ	2,095,000	☆CAT'S－きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	アナカリス	1,190,700	G·CRUSH－ROK	
ギャロップレーサー2		6' 39" 4 (フラワーパーク使用)	二冠達成!?DE.㊋㊍ⓒ	個人申請駿河台アリエス(東京)
サイドバイサイド2	上級	3' 08" 83	JKR 赤城レッドサンズ2軍	[illegible]
	超弩級	2' 53" 23	Triple seven	個人申請セイタイトー高知店(高知)
スカッドレースニューバージョン	初級　夜	1' 46" 47	MSO－LIE㊍	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
怒首領蜂	Bタイプ	634,749,270	LAOS－長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
ザ・ハウス・オブ・ザデッド		119,680	YsK－与作	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
対戦とっかえだま		5,811,800	誰でもいいから抜いて下さい。店員倍損	オレンジペコ(愛知)
鉄拳3	キング	1' 30" 05	清水さんの門出を祝う人m.c.K.T	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	フォレスト・ロウ	1' 14" 08	TMS3－ヒマ人－EGOリンⓜⓚⓗ	AMファクトリータイムマシン(東京)
	ファラン	1' 13" 01	NRT	アイリン夢空間(岐阜)
ストリートファイターIII	オロ	6,363,200	CYR－WARRIOR(本物)	タイトーイン町田(東京)
スタースイープ	ストーリーモード	1' 46" 1	RECCA－ZAC－Ristar	NEWパンアップ(千葉)
ぷよぷよSUN		1,535,857 (ふつうモード)	死ぬまでぷよぷよ同盟SPD－水無月愛理ⓢ	NEWパンアップ(千葉)
デイトナUSA	上級	3' 06" 62	ぎるはま㊋隊長㊍	ハイテクエンタテインメントアーサー(長野)
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,809,960	SAS－ANPⓗ	電脳空間遊ing(山梨)
ぷにっきいず		681,750	SAS－ANP	電脳空間遊ing(山梨)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97		819,500	CPU女キャラほんまむかつくわ!!　さきお	ビッグウェーブ(高知)
スターグラディエイター	ハヤト	1' 53" 71	G.M.C.機械T·Hⓗ	モンキーハウス本館(福岡)
	ベクター	2' 01" 54		
	カッパ	1' 46" 27		
戦国ブレード	アイン	2,200,800	HYAKU－KTL－明大前アイン見参	個人申請プレイスポットすーるぽん(東京)
出たな！ツインビー	連なし	4,649,100	下等君に見殺しにされた男Ⓖ	個人申請ゲームマーメード(神奈川)
クイズF1 1.2フィニッシュ		4,124,800	俺何があったんでしょうか？	モンキーハウス本館(福岡)
サイキックフォース	エミリオ	2' 52" 66	ケンチャン	個人申請YOU&YOU大久保(千葉)
豪血寺一族外伝最強伝説		3,945,600	G·CRUSH－CYA	アイリン夢空間(岐阜)

プレイヤーはユイランを使用しています。

　パズルボブル4はふつうモードと対戦モードの2部門で集計開始です。今作もいままでのパズルボブルシリーズ同様、まとめ落としが高得点につながるようです。

　ソーラーアサルトリバイズドは敵をどれだけ破壊できるかと、ボスを速攻で破壊するのが決め手。またパワーアップカプセルを回収してゲージを一周させると5千点入るのも見逃せません。

　電車でGO!2高速編は路線別で集計開始です。当初は5部門で集計を行う予定でしたが、諸般の事情により3部門での集計とさせていただきます。集計の告知と違ってしまったことをお詫びします。

　スコアは運転評価と残タイム、そして各路線ごとの数値をたしたものです。0cm停車でエクセレントボーナス(+10秒)を何回取れるかが勝負のようです。

　次はハイパーオリンピックinナガノです。今回から部門別集計開始ですが、残念ながら申請数がほとんどありませんでした。今後の盛り上がりに期待します。

　今回からキャラ別集計開始のブレイジングスターは、全キャラ程よい点数が出そろいました。どのキャラもまだまだ伸びるようです。

　訂正のほうですが、4・30号の蒼穹紅蓮隊の屠竜は更新されていませんでした。プレイヤーにはご迷惑をおかけしました。この点数が現在の最終スコアです。

　次回は電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム(2回目集計からキャラ別集計予定)辺りに人気が集まりそうです。

ゴールデンウィーク突入！
全国各地の
ゲーセンに遠征しよう！

3月22日現在

めざせハイスコア!!

ちょっとバラけたお休みになるけど、GWの後半は4連休になる！となれば遠征しかないですよね！武者修行っていうのもいいしね！

今市ゲームセンター ☆−0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士(楓)	2,010,900	sis−TIR	ALL
2	月華の剣士(あかり)	1,998,500	sis−TIR	ALL
3	月華の剣士(紫鏡)	1,434,800	WATANABE TAKAHIRO	ALL
4	月華の剣士(雪)	1,896,700	ME	ALL
5	マーヴルVSカプコン	2,122,500	WATANABE YOSHINOR	ALL ロックマン ウォーマシン
6	ブレイジングスター	18,352,790	SGO	ヘルハウンド RD 6 連付
7	ブレイジングスター	19,308,330	NGE MER	DINO246 RD 6 連付
8	バトライダー(Ver.B)	7,019,720	NGE−MER	サイコチーム RD 6
9	バトライダー(Ver B)	6,539,200	NGE MER	SHORTY ミヤモト ストロ RD 7
10	バトルガレッガ	10,242,450	SAL−HAK	ミヤモト RD 7 B·H2で死亡

プレイランドエフワン ☆−1 (40)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6ダベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(メカチュンリー、チュンリー)	9,476,000	R	ALL
2	ブレイジングスター(DINO135)	58,192,530	ヤシの木フェチ	ALL
3	ブレイジングスター(ウィンディナ)	56,757,500	ウィンディン(500万オチ)	偽ALL
4	私立ジャスティス学園(葛&恭介)	12,570,400	ジャスティスメン	ALL
5	ストライカーズ1945Ⅱ(シンデン)	2,808,000	モスキート係長	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ(P 38)	2,080,600	T N Devolution	2 6
7	ストライカーズ1945Ⅱ(ハヤテ)	3,128,300	オティンティン	ALL 残3B4 6万落ち
8	Gダライアス(ラムダ)	30,220,470	MLN	ALL
9	Gダライアス(クシー)	32,946,390	ENK RIJ	ALL 512なし
10	ガンバード(ヤンニャン)	2,141,900	Y.S	ALL 1周111万

ゲームプラザヴィクトリア ☆−0 (51)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトライダーVer.B(グリッターⅣ)	12,677,760	DDP番長	ALL
2	月華の剣士(雪)	2,108,600	BOWIE	ALL
3	私立ジャスティス学園(雹 曲蔵)	2,969,800	KAZ	ALL
4	ライデンファイターズ2	91,009,740	DKM	ALL 残×0
5	マーヴルVSカプコン(リュウ、チュンリー)	2,027,100	H KODA	ALL
6	Gダライアス(クシー)	32,857,190	T 吉村	ALL ラスボス30万落ち
7	バトルガレッガ(チンク)	14,879,000	T 吉村	ALL 5面1023万
8	沙羅曼蛇2	959,500	魔道人類ジャンキー	2−6
9	ゲイングランド	30,512,705	VHA G NITA	ALL 150秒設定
10	アルゴスの戦士	479,280	CHA	

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトライダーVer.B(カーペット)	13,072,210	Y.K	ラスト
2	マーヴルVSカプコン(リュウ、ウルヴァリン)	2,290,200	EASY	ALL
3	Gダライアス(λゾーン)	29,183,650	EASY	ALL
4	Gダライアス(μゾーン)	31,137,830	EASY	ALL
5	Gダライアス(νゾーン)	35,536,440	EASY	ALL
6	Gダライアス(εゾーン)	31,539,510	EASY	ALL
7	Gダライアス(οゾーン)	49,054,150	EASY	ALL
8	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	95,403,060	EASY	ALL
9	ライデンファイターズ2(スレイプ)	94,265,670	EASY	ALL
10	ライデンファイターズ2(フェアレー)	91,017,560	EASY	ALL

モンテカルロ ☆=2 (27)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	マーヴルVSカプコン(チュンリー、シャドウレディ)	9,999,990+α	魔B党−おしょう	ALL
2	パズルボブル4(パズル·ふつう)	164,643,050	HASEP	ALL
☆	パズルボブル4(対戦·ふつう)	24,514,280	I C B M	ALL
4	エアガイツ(スコア)	103,980	C B M	ALL ハン
5	エアガイツ(タイム)	5′43″67	I.C.B M	ALL ハン
6	バトライダーVer B(上級コース)	9,164,030		ALL すとろ よん
7	ストリートファイターⅢ2nd(いぶき)	3,876,500		ALL
8	サイドバイサイド2RR(上級)	3′09″46	JKR RRは加速悪い？	GT−R MT
9	サイドバイサイド2RR(超弩級 逆走)	3′01″86	JKR	インプレッサ AT
10				

NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ	91,490	A·H	[illegible] ALL
2	エアガイツ	89,590	ふじっちゃん	[illegible] ALL
3	エアガイツ	6′56″59	A H	[illegible] ALL
4	エアガイツ	7′33″50	ふじっちゃん	[illegible] ALL
5	マーヴルVSカプコン	120,200	のぶゆき	ヒリュウ、ベノム ALL
6	マーヴルVSカプコン	132,200	ぱんず	チュンリー モリガン ALL
7	マーヴルVSカプコン	102,100	原人	ウォーマシン、モリガン ALL
8	マーヴルVSカプコン	110,300	KAN	[illegible] ALL
9	マーヴルVSカプコン	980,200	A·H	ジン、ロックマン ALL
10	マーヴルVSカプコン	1,320,000	PPK	ヒリュウ、ウルバリン ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=1 (51)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート(スピードスケート)	33″21	[illegible]	スケートはだければあと0.1秒
2	全日本プロレスフューチャリングバーチャ(小橋健太)	31′57″	パンクラシスト−MSA	
3	魔法大作戦(ミヤモト)	2,030,130	法事さぼった人 FERC−KEDS	2 3まで
4	プチカラット(うでだめし·かんたん)	2,745,570	KSD−社長木野	ALL Ⓟ×8 200×1 50×0
5	プチカラット(うでだめし·むずかしい)	4,131,310	機械㊥入会受付中	ALL
6	Gダライアス(ラムダ)	31,008,820	[illegible]	ALL
7	ライデンファイターズ2(スレイプ)	108,988,960	粉中毒2号☆	ALL ミクラス−1 ラスボス自爆
8	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,428,100	モーニング息子	2−7
9				
10	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	0	ブラックハートⅡ前1470。	ビビって死んだ、また来月。

トミームナコ ☆=1 (27)

群馬県高崎市飯塚本町69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	マーヴルVSカプコン(春麗、シャドウレディ)	9,999,990+α	魔B党−おしょう	ALL
2	バトライダー(上級)	13,600,550	魔B党−おしょう	ラスボスまで フラ·スト·ミヤ
3	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	3,036,200	純平	ALL 残×0 ボム×1
4	リアルバウト餓狼伝説2(タン)	995,700	魔B党−おしょう	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2(リック)	764,100	魔B党−おしょう	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	4,151,600	魔B党−おしょう	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd(アレックス)	3,732,200	とのまくん	ALL 天
8	ストリートファイターⅢ2nd(いぶき)	3,326,400	魔B党−おしょう	ALL
9	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ)	3,584,200	TAM	ALL
10	ストリートファイターⅢ2nd(エリナ)	2,386,200	穴クラとのまくん	ラスボスまで

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(スコア)	101,230	さすらいの糖胡芦	ALL 二階堂 拳
2	エアガイツ(タイム)	4′55″07	さすらいの糖胡芦	ALL 拳
3	エアガイツ(スコア)	70,860	はじらいの糖胡芦	ALL 韓 大韓
4	エアガイツ(スコア)	63,940	このゲームはもう飽きました	ALL ナゾーム
5	リアルバウト餓狼伝説2(テリー)	767,600	はじらいの糖胡芦	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2(不知火 舞)	1,028,300	MARS REI	ALL
7	メタルスラッグ2	2,620,500	ひよこ	5面
8	ヴァンパイアセイヴァー2(モリガン)	1,201,400	MARS♡REI	ALL
9	月華の剣士 サバイバルモード	40人斬り	さすらいの糖胡芦	ALL 楓
10	鉄拳3(ニーナ)	1′40″40	にわとり	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆−1 (160)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園(響·恭介)	4,506,000	K.H	ALL
2	マーヴルVSカプコン(飛竜·ジン)	4,280,200	K H	ALL
3	バトルトライスト(ハイン)	126,000	[illegible]	ALL NEWバージョン
4	ライデンファイターズ2(スレイプ)	43,922,280	G	S−6
5	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア)	39,652,250	G	S 6
6	ライデンファイターズ2(フライング·レイ)	36,934,060	G	S 5
7	ライデンファイターズ2(ダークスウォード)	23,220,170	G	S 3
8	ライデンファイターズ2(ライデンMK.ⅡB)	20,769,780	G	S−3
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆−0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(李 書文)	5′55″20	ぱるぱる	1cALL 11R
2	エアガイツ(李 書文)	104,480	ぱるぱる	1cALL 11R
3	エアガイツ(韓 大韓)	8′45″73	NOT A	1cALL 11R
4	エアガイツ(韓 大韓)	80,020	NOT−A	1cALL 11R
5	Gダライアス(ニュー)	30,257,550	たなか(仮名)	1P ALL 残3
6	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(アテナ 麻宮)	697,600	J H	cALL
7	ストリートファイターⅢ2nd(リュウ)	3,046,200	AK	2P
8	ストリートファイターⅢ2nd(ケン)	3,032,000	NOT−A	2P
9	ストリートファイターⅢ2nd(ゴウキ)	2,488,000	NOT−A	2P
10	ストリートファイターⅢ2nd(イブキ)	2,422,000	N·下忍(改)	2P

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター(DINO246)	40,314,380	LFO	7ボス 連付
2	サイヴァーン(1号機)	15,061,890	や	2−4 連付
3	サイヴァーン(2号機)	13,701,220	大	2 4 連付
4	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	1,558,700	モスキートか(蚊)!? CF SSS	2−3 連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	1,479,700	I S鳥貫	2 2 連付
6	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,338,200	デスメタル	2 8 連付
7	鉄拳3(レイ ウーロン)	1′35″86	綾波、弓師弟の位置どう？ JDS	ALL
8	鉄拳3(ニーナ)	1′58″76	ひざは英語でニーな。JDS	ALL
9	鉄拳3(オーガ1)	1′41″80	オーガのポスターは、等身大。JDS	ALL
10	鉄拳3(クマ)	2′15″05	これでどうだ、JJIの知人 JDS	ALL

ハイスコア通信　お店から①

●プレイランドエフワン（宮城）
PEW・Z氏、CHOKU氏、SSK-りょうつ氏、SOP-たりたり㈱氏ご来店ありがとうございました。
by 常連一同

●トミームナコ（群馬）
今回から店長がTAMくんからとのまくん（ぼく）に変わりました。よろしくなのです。お店の雰囲気も少し変わってきているので見にきてね。あと、センチグッズを入れる予定なのでファンの方はきてください。
by 明日香ちゃんラヴリィなとのまくんより愛をこめて

●プレイシティキャロット二荒（栃木）
Gダライアス全面クリアに向けがんばっていますがクジラがつらいです。みなさんも目標を決めてがんばろう！
by モクジンマン

●ギャレッソ津田沼（千葉）
バトルガレッガあついです。『つながりそうで、つながらない』って言葉が身にしみます。スネイル、ナム、ガインとくにナム。見てても楽しいのは多分スネイル。叫んでやってるからすぐわかります（笑）。最近の常連は、週末によく集まっているので、ヒマな方は遊びに来てね！
by 絶叫師匠（スネイル）

●八千代プレイランドカーニバル（千葉）
月初めは「対戦大会」、月末は「フリープレイ」もうしばらく続けますのでみなさまのご来店をお待ちしております。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
PCのXYZ氏へ、ビデオやら連射装置の件では、大変おせわになりました。ありがとうございます。それから、Ⓕ氏、木野Ⓙ氏来店に感謝です。また鴨川名物「まんぷく定食」を食べたいものです（笑）。
スコア担当Ⓗ-UKYより

●NEWパンアップ（千葉）
KSD-木野Ⓙ氏、CRM-ZAC-DAI氏、SPD-Y.I氏、レッサー氏、RECCA-ZAC-Ristar氏、HDK氏、MOL=CKDF=ふるえんも氏来店ありがとうございました。P'S'SKO氏、S-IG氏今まで店員お疲れさまでした。
by みなづき(ふ)&かぶ

●熊谷ガリバー（埼玉）
仙台パルの和泉さん、T.B.さん、しん太さん、ご来店ありがとうございました。バーチャロンオラトリオタングラム入荷!! 前作で好評だったゲーム大会を、今回も予定しています。ぜひ参加してください。最近オールドゲームがはやっています。ちょくちょく入れ替わってますので、遊びに来てみてください。
私事ですが、ついに念願のカイザーナックルALLクリアをいちろうさんと2人で達成しました。賞品のチャーハン大盛りは、お互いにおごりあいということになりました（笑）。
by スコア担当-Q？

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
一般人H.S.こと清水君が、就職のため、関西方面（京都？）に引っ越します。関西のみなさん、ぜひ麻雀にさそってあげてください。
by 兄夫

●T-LT神保町（東京）
・先月同様10コ以上の申請がありました。欄外になったものもちゃんと申請してますのでご安心ください…っていうかありがとうございます。
・なぜかスト2Xが復活しました。あと「脱衣シューティング」として有名な（語弊あり）ガンネイルとかローリングサンダーとか今んとこあります。
・まだうちのバトライダー「A」です（屍）。

●荏原ゲームコーナー1（東京）
・Genesis-GENさん、不快な思いをさせて申しわけありませんでした。あれは内輪のお話なんです…"！"までが名前なんです。
・キャサ夫とUGFといたような気がしたきらり屋、娘さん来店ありがとう！と本人が書いてねと言うので書きます。お仕事ガンバってください。
by (神)の人

●タイトーイン町田（東京）
最近ヘナ夫が太ってきました。誰かなんとかしてください。
by え～？ぼくですか～？

●中央プラザ大泉店（東京）
3月2日にゲームメイト渋谷店オープン。取扱商品にアニメ・ゲーム・アパレル関連、そのほかにも商品があります。
・ゲームメイトならではのオリジナル商品
・トレーディングカード・テレホンカード
・書籍類もあります。みなさまのお越しを待っています。
ゲームメイト店長　片山真一　☎3461-5077

●Jogo江古田店（東京）
今回もいろんな方が遠征に来てくれました。ありがとうございます。遠征者大歓迎です！どしどし遊びに来てください。江古田のカラーでもって手厚く歓待いたしますです（笑）。

●AMファクトリータイムマシン（東京）(担)
今回も素晴らしいスコアが集計できました。これもみなさまのおかげです。NAI氏、ユング氏、両替野郎DON氏、DAI氏、ふるえんも氏、その他多数のスーパースコアラーのご来店まことにありがとうございます。これからもシューティングのタイムマシンとしてがんばっていきたいと思っていますのでみなさまよろしくお願いいたします。
店長

●ゲームセンターUFO伊勢原店（神奈川）
お忍びご来店ありがとうございます。新宿から伊勢原までの1時間10分の長旅にめげず、また遊びに来てやってください。
by ミカエルはダイエットしなさい！

●ハイテク遊園ニュースター（山梨）
3月度ゲーム大会（3月22日）
KOF'97の部優勝飯塚晴彦君
マーヴルvs.カプコンの部優勝桜林勇太君
おめでとうございます。

●ハイテクエンタテインメント・アーサー（長野）
今月より参加させていただきます。よろしくお願いいたします。当店のハイスコアに関するお問い合わせは必ずFAXでお願いいたします（電話と同じ番号です）。口頭（電話）でのおこたえは一切いたしませんのでご了承ください。
(遊)隊、(欽)隊のみなさま、毎月のご来店ありがとうございます。みなさまのスコアが頼りです（笑）。

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝1（28）
千葉県鴨川市横渚884－6　☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（上級コース）	14,391,210	AES NAD サシュスズキ	ALL 連付
2	パズルボブル4（おこさまモード）	47,968,950	うちの店ではこのモトです。F KEDS	ALL
3	月華の剣士（タイムアタック）	38人斬り	キョウザス一ノ君 不明	
4	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	2,411,300	Ating AB	2周ALL、連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ（F-パンケーキ）	2,141,200	T氏	2 6、連付
6	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	2,089,900	D氏	2 7、連付
7	怒首領蜂（C-タイプ）	344,205,770	A	2 7
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,392,350	ゲキノンタノ君	ALL、2ミス ボ 付
9				
10				

ソニックビーム松戸店 ☆＝3（7）
千葉県松戸市松戸1172－1　☎(047)360－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（タイム）	5'27"28	かえる堂 ねこ丸	ALL FF2人
2	エアガイツ（スコア）	94,450	1本落ちまたいける かえる堂 ねこ丸	ALL FF2人
3	私立ジャスティス学園	5,226,400	乱れ雅月	雨 番蔵 ALL
4	バトライダー Ver B（上級）	9,878,700	NOTR TEN とりあえず	7 中盤 マリア×3
5	ライデンファイターズ2（スレイヴ）	101,225,940	ZENO-TEN	ALL ファイダームカつく
6	Gダライアス Ver 2	52,067,440	松山祐	ALL オミクロン
7	魚ポコ	1,474,500	SPI-LQD	ラウンド3 4
8	対戦とっかえだま	4,901,200	鈴木	ALL & ひとみ
9	電車でGO 2	187 7km	E MASTER er EX nt	
☆	レーシングジャム（デイ 1 ス）	1'53"750	KEN-2	MT ARX使用

Newパンアップ ☆＝1（20）
千葉県柏市旭町1－3－14　☎(0471)43－9829

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン	4,699,800	レッサー	ALL P×1
2	エアガイツ（タイムアタック）	5'57"71	MOR	ALL ゴッドハンド
★	スタースイープ（ストーリーモード）	1'46"1	RECCA ZAC R star	ALL 機械13 1
★	ぷよぷよSUN（ふつうモード）	1,535,857	死ぬまでぷよぷよ SPD 水無月愛唯	ALL 全消×0 105万
★	ねらってチュー	1,071,610	RECCA ZAC R star	ALL
★	鉄拳2 Ver A（ポール）	1'01"18	SIG	ALL
★		4,024,350	RECCA YMN	2 ALL 191万
★	ぷよぷよ	2,801,414	死ぬまでぷよぷよ SPD-水無月愛唯	ALL 1207 8連鎖 191万
★	オーライル（砂なし）	8,630,030	RECCA ZAC-R star	ALL ノーミス
★	サンダークロス（NEW Ver.）	4,191,640	ＡＡＡＴＹ	ALL

熊谷ガリバー ☆＝0（36）
埼玉県熊谷市筑波2－49－8　ホーラムアキヤマビルF1　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ	4'57"95	〆切日に入荷	ALL 李
2	エアガイツ	109,350	〆切日に入荷	ALL 李
3	マーヴルVSカプコン	1,817,300	とりあえずJO G	ALL
4	ハーレーダビッドソン	5,244,060	今日は運が悪いQ?	ALL FXRP AT
5	ハーレーダビッドソン	4,846,800	GMB	ALL AT
6	ライデンファイターズⅡ（スレイブ）	103,678,140		ALL ×19
7	Gダライアス（νゾーン）	37,072,500	RD J K	ALL
8	Gダライアス（ωゾーン）	51,417,430	RD-ZKR	ALL
9	D&DRT O D（クレリック）	1,111,239	疲れた	ALL×4
10	カイザーナックル	1,637,400	ちょっとのびた IQ?	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝9（311）
東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1・B2　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	5,980,580	SFなつみ ぬむぬむ	連付ALL 残×0
2	ブレイジングスター（DINO－246）	51,738,450	うんこ	連付ALL
★		119,680	YSK	ALL ランク1 ノーミス
4	エアガイツ（ヨーコ）	97,390	一流のゲームファン	ALL
5	エアガイツ（ヨーコ）	5'21"75	一流のゲームファン	ALL
6	バトルトライスト（バイツ）	288,100	ダメすぎ	ALLパーフェクト
7	バトルトライスト（ソアイ）	283,000	キャラ NTS	ALLパーフェクト
8	バトルトライスト（ザン ク）	281,200		ALLパーフェクト
9	バトルトライスト（キカ）	261,300	キャラ するしか DμB	ALL 2本落ち
☆	対戦タントアール サシっす	104,400	DGZ-こまつゆ	1コインALL

池袋プレイランドラスベガス ☆＝2（78）
東京都豊島区西池袋1－22－4　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ	7'37"07	北九州からの クリスクロス	ALL(11) 佐助 2回負け
2	エアガイツ	95,780	OKI MEG	ALL(11) 陽子 9'20"81
3	リアルバウト餓狼伝説2	915,800	CHN-MYA	ALL 舞 初クリア記念
4	マーヴルVSカプコン	3,158,500	天	ALL ロックマン ウルヴァリン
5	私立ジャスティス学園	6,318,500	H T-TNPN	ALL 響×2
6	魚ポコ	3,612,700	Shockるたまあ	27面
7	プチカラット（ごだめし ふつう）	2,442,720	野村佑香	ALL
8	プチカラット（おはなし）	990,610	丘麻矢	ALL ふつう パール&デール
9				
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆＝0（9）
埼玉県浦和市白幡5－1－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン（ロックマン、リュウ）	1,608,200	ふかく	ALL
2	マーヴルVSカプコン（モリガン、飛竜）	1,352,000	RIO	ALL
3	プチカラット（うでだめしモード むず）	2,751,860	もんちゃん	ALL
4	ぷよぷよSUN（やさしい）	969,258	死ぬまでぷよぷよ Y	ALL 16、16、16
5	パズルボブル4（ふつうモード）	4,252,140	ふかく	R14でミス
6	月華の剣士（翁）	3,123,100	ふかく	R9でミス
7	月華の剣士（刀）	1,382,500	H M	ALL
8	月華の剣士（楓）	1,289,600	ふかく	ALL
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=2 (14)
東京都千代田区外神田4−3−10 ☎(03)5295−2345

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイヴァーン (3号機)	23,063,140	CKL ESK	2周ALL
2	ライデンファイターズ2 (スノップ フェアリー)	112,855,690	XRX いしはらくん	ALL 残×0
3	プチカラット (うでだめし・ふつう)	15,406,910	バーニングストリート やりTail	ALL シスト使用
4	Gダライアス (O−ZONE)	53,754,690	CRM−㊑	ALL ソード×3 くぢら 65万落ち
5	GダライアスVer 2 (v−ZONE)	44,470,800	SGL M O	ALL
6	ストリートファイターEX plus (サイクロイドβ)	2,974,600	GGG−HASSY	ALL
7	ノーラーブレット・バイズボ (ロードブリティッシュ)	1,769,300	ありすがわ りん(ひな)	ALL ノーミス
★	パイプドリーム (Cコース)	5,145,770	浮獣聖戦TZW	ALL リハビリ中 ㊥あり
★	アルティメットエコロジー (連あり)	2,531,200	パチコレ目標1万枚 ぱずぷろ先生	ALL ビバ無し
★	アルティメットエコロジー	2,388,400	CRM ZAC−Ristar−ドソンぱち	ALL ビバ無し 残×3

中央プラザ大泉店 ☆=0 (23)
東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトライダー (カーペット)のみ	7,630,680	結城 恋	7面
2	プチカラット (ふつう)	2,438,780	K	ALL とりあえず
3	プチカラット (かんたん)	2,240,150	M·S	ALL ただクリアしただけ
4	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	58,713,930	CNK	ALL
5	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	97,260,270	A	7面
6	月華の剣士 (亀笳)	1,568,300	DIO	ALL
7	ロジックプロ	31,070	R	ALL
8	ピンボールアクション	3,225,820	STS	300万点プレイヤー
9	上海万里の長城 (グレートウォール)	518,400	けんぞー様	30面
10				

TILT神保町店 ☆=15(419)
東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!2 (秋田新幹線)	228.8km	ああ〜ん	ALL 残69秒 98点 プロモード
2	電車でGO!2 (京浜東北線)	180.7km	㊦	ALL 残91秒 82点
3	電車でGO!2 (ほくほく線)	254.5km	㊦	ALL 残135秒 98点 EX1回
4	サイヴァーン (3号機)	23,937,800	CKL ESK	ALL
☆	プチカラット (うでだめし かんたん)	3,352,430	Mr まさふぃ君	ALL
☆	プチカラット (うでだめし ふつう)	15,888,110	Mr まさへぃ君	ALL
☆	プチカラット (うでだめし むずかしい)	7,844,270	Mr むょさふぃ君	ALL
☆	プチカラット (おはなし・ふつう)	1,947,570	ぴん	ALL
9	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	116,524,240	GAP	ALL 2P側
☆	ストライカーズ1945Ⅱ (フォッケウルフ)	3,038,400	残ON.F	ALL

AMファクトリータイムマシン ☆=0 (7)
東京都豊島区南大塚3−44−11 フサカビルB1F ☎(03)5951−6024

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (Cタイプ)	671,228,470	ZBL TWT NA	2周ALL 残3
2	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	113,379,430	両替野郎DON	ALL かすり度低し
3	ライデンファイターズ2 (ライデンMk−Ⅱβ)	98,252,030	TMS2 ヒマ人 NUMA×0㊢	ALLパンツ クソ落ちMAX
4	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	15,983,430	TAKちゃん	ALL ㊥付
5	Gダライアス (λゾーン)	31,024,740	1ング	ALL ㊥付
6	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	2,209,700	まるしげが店員でお客減少決定 EGOリン	2−6 乱49万 下手すぎてクリア無理
7	バトライダー	8,759,250	そんな事ねーよ マルシゲ⑨㊑	一般コース ALL
★	鉄拳3 (フォレスト ロウ)	1′14″08	TMS3 ヒマ人 EGOリン	ALL 素手 予選1 00″00(笑)
9	鉄拳3 (キング)	1′41″18	HAG'E	ALL 素手
10	D&D−TOD (ドワーフ)	1,126,210	やるしかないのか	ALL×4 ティアラ有 4千落ち

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=7 (10)
東京都杉並区下井草2−44−7 ☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	堕落天使 (ハン・ネス)	336,100	NEZ−GYO	ALL P×12
☆	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	55,575,970	IML 星白金−YUJ	ALL ㊥
☆	ブレイジングスター (ウインディナ)	65,182,050	ELT−星白金 HIR	ALL ㊥
☆	ブレイジングスター (アシュステイルム)	66,013,260	ML 星白金−YUJ	ALL ㊥
5	ブレイジングスター (ペプロス)	60,023,820	ML 星白金−YUJ	ALL ㊥
6	ブレイジングスター (DINO135)	56,644,420	IML−星白金 YUJ	ALL ㊥
☆	ブレイジングスター (DINO246)	55,439,190	ELT 星白金−HIR	ALL ㊥
☆	ジャスティス学園 (雹&恭介)	13,121,700	IML 星白金 YUJ	ALL ㊥
★	Gダライアス (λ)	31,265,190	京城みっふぃー	ALL ㊥
10	Gダライアス (υ)	37,041,790	クレオネとゆかいな仲間たち SAM	ALL 残1 ㊥

G'-Model ☆=0 (1)
東京都千代田区神田神保町1−26 ☎(03)3293−9349

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,138,000	KMT	ALL ㊥
2	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	2,192,400	ベルタンディー最高っす	2−6 ㊥
3	ブレイジングスター (ペプロス)	28,352,420	ナゾのひとDSP	ALL ㊥
4	D&D®TOD (エルフ)	1,104,078	FEMC 和泉	ALL
5	魔法大作戦 (ボーンナム)	592,180	暗黒の儀式	5面 ㊥
6	魔法大作戦 (チッタ)	509,730	FED CAB	4面 ㊥
7	プチカラット (おはなし・ふつう)	127,800	大クラゲ	5面
8	バトライダー (旧Ver.)	7,032,010	ウメ太郎	5面 ㊥
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0 (129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックVol.1 (アレンシセビウス)	2,904,540	ぼんくら	EX1面 ソルバーマニアモード
2	バトルガレッガ	13,589,670	ゲジゲジ君	ALL ワイルドスネイル
3	バトライダー (スペシャルモード)	6,127,190	スーチパイアドベンチャ	ALL 3号機×3
4	達人王	4,974,200	ぼんくら夜勤明け	4−5
5	Gダライアスver 1	32,448,800	H T	ALL クシー
6	Gダライアスver 1	30,846,300	CVM−NAK	ALL ラムダ
7	ライデンファイターズ2	8,622,060	PIS CKN	ALL ジャッジスピア
8	メタルスラッグ2	3,304,090		6面
9	バトルサーキット	3,264,000	ぼちFR	ALL Yビースト
10				

Jogo江古田店 ☆=27(81)
東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	9,035,500	ぼーず	ALL ㊥
☆	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	6,896,600	ザ☆キラ トマト	ALL ㊥
☆	ストリートファイターⅢ2nd (エレナ)	6,731,600	瞳が紅いからやっちゃった。エヘッ編 ㊥	ALL ㊥ ヴィーナス落ち、イテテ
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ショーン)	6,444,900	残飯処理ィ!うぉー! 江藤 恵	ALL ㊥
☆	ストリートファイターⅢ2nd (いぶき)	6,322,600	ぼーず	ALL ㊥
☆	ハイパーオリンピックインナガノ (ノュージュ)	34″550	ザ☆キラートマト	
☆	ハイパーオリンピックインナガノ (ラージヒル)	315.6	LKR	141m×2 事実上カンスト?
☆	ハイパーオリンピックインナガノ (エアリアル)	270.57	えび	
☆	ハイパーオリンピックインナガノ (アルペンスキー GS)	1′12″80	Horizon Seeker	
☆	ハイパーオリンピックインナガノ (ボブスレー)	37″54	LKR	

荏原ゲームコーナー ☆=3 (427)
東京都品川区旗の台3−12−3 J·BOX内1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ (JO タイム)	5′06″67	当店以外のGENさん申し訳ないです ㊥	ALL 真のED
2	エアガイツ (JO タイム)	96,880	千夏ちゃんとすしつ刺されつ欄忍の人	ALL 真のED
3	エアガイツ (陽子 スコア)	97,780	見つめてナイト〜おお TDF 足軽ダンディ	ALL 真のED
☆	対戦タントアール サシっす!!	$104,400	マジで気ち○いばっか JAG MIYA氏㊥	ALL マシンガンキング 犬使用
5	メタルスラッグ2	3,655,330	メタスラ番長怒りの拳 JAG MIYA氏㊥	St−6 めがね使用
6	パズルボブル4 (パズル・ふつう)	16,105,320	カエルの着ぐるみ番長 JAG MIYA氏㊥	Pゾーン
7	ブレイジングスター (アシュステルム ㊥)	39,378,760	赤いバンニャと死闘中 EGC ①SPT	7面
8	30テスト	22″76	金ダメルおめでとう! OYA−G	ALL 91点
9	サイドバイサイド2RR (超弩級)	2′55″96	D Hil(D H)㊥	ランサ AT 壁ターンなし
10	ライデンファイターズ2 (スレイプ ㊥)	109,175,430	両替野郎DON	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆=0 (4)
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

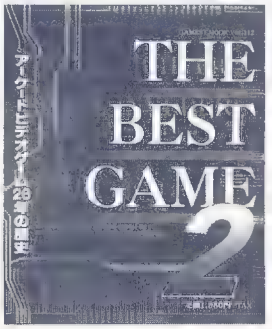
	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン (モリガン&ガンビット)	1,290,800	桜井 拓	1コインALL
2	プチカラット	3,990,550	牛山 東 角田	うでだめし ALL むずかしい
3	ゼロガンナー (コブラ)	1,559,600	RJ	1コイン ALL ノーミス
4	エースドライバー	3′26″63	㊥TEIマクロス店長	ALL
5	X-MENVSストリートファイター (春麗&ストーム)	1,421,000	Y.K	1コインALL
6	月華の剣士 (雪)(技)	1,501,150	You	ALLクリア
7	私立ジャスティス学園 (将馬&さくら)	2,877,400	TOS	ALL
8	私立ジャスティス学園 (英雄&ひなた)	1,775,800	Mr.こぞう	ALL
9	私立ジャスティス学園 (将馬&ボーマン)	2,058,300	999	ALL
10	ライデンファイターズ2 (スレイプ)	63,434,350	JESUS	6面

東京レジャーランド小岩店 ☆=2 (9)
東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ビートマニア (エキスパートモード)	662,385	ALPHA	908 42 0 2
2	ゲットン2 (アプリ)	29,627,000	GFGまる㊥397H	ALL 風×3 連付
3	ストリートファイターⅢ2nd	7,166,000	GSM−㊥	ALL 豪鬼使用
4	レーシングジャム (ナイトコース)	1′58″678	KEN 2	MT WRX使用
5	セガラリー2 (チャンピオンシップ)	4′09″54	BQTV	フォード使用 MT DXタイプ
6	セガラリー2 (チャンピオンシップ)	4′08″68	KOS−HS7	ランチア使用 MT DXタイプ
7	セガラリー2 (チャンピオンシップ)	4′07″63	FMX	プジョー使用 MT DXタイプ
8	サイドバイサイド2RR (超弩級)	2′56″73	D Hil (D·H)㊥	セリカ使用 AT 壁ターンなし
9				
10				

タイトーイン町田店 ☆=1 (261)
東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	魚ポコ	5,973,200	F K モリングァ㊥ あと8万円	ALL 13 59
2	ストリートファイターⅢ2nd (オロ㊥)	7,102,600	カメラマンの堤です。(しかもニセモノ)	ALL
3	ストリートファイターⅢ2nd (ケン㊥)	4,172,500	コカンですよ	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ㊥)	4,250,500	A女E女(終了)	ALL
5	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼㊥)	6,444,000	スコープドッグ	ALL
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア㊥)	101,035 980	大人のくせにポケモンやってた人 電車内にて)	ALL
★	ストリートファイターⅢ (オロ㊥)	6,363 200	CYR WARRIOR(本物)	ALL
8	グラディウスⅡ (ビギナー㊥)	597,640	にごり酒	ALL
9				
10				





ハイスコア通信 お店から②

●グリーンプレイランド（岐阜県）
とにかく変化ないです。すみません。

●アイリン夢空間（岐阜県）
UGF氏、K.N氏、かぷこまー氏、CST氏、ーMLーNAK氏、来店ありがとうございます。また来てください。常連一同お待ちいたしております。

●オレンジハット砺波（富山）
栗田様へ。いつぞやは忙しい中、わざわざ会っていただき、ありがとうございました。とのいたくら氏よりの伝言です。

●扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
Yuu㊙さん、来店ありがとうございます。常連がだれもいなかったようで失礼しました。

●ゲームプラザイエローハット（愛知）
今月の名言『ワシは、そんなこと知らんからできんのだ。やっといてくれ。』
店長らしく責任感あふれる素晴らしい言葉だ。

●オレンジペコ（愛知）
私、店員倍損は4月4日をもって店員を辞めることとなりました。みなさま、今までありがとうございました（ただし、とっかえだまは、600万出すまで、やり続けます）。
P.S.かぷこまー氏、遠征ありがとうございました（ビデオを近々送りますので待っててくださいね！）。
536万ビデオ完了の by 店員倍損

●GAME AMZA11（三重）
セガラリー2（AMZA8新富市設置）
ハイスコアラー募集！

●GAME'S WiLL（京都）
T³ーキバヤシ氏、T³ーWーZ氏、Mr.まさし氏ほか多数のみなさま来店ありがとうございました。久々にGダラの話で盛り上がれて嬉しかったです。次はこちらから遊びに行くのでその時はよろしくお願いします。 by 大明神

●GAME'S MーLK（京都）
＊当店のスコアラーのR・氏が就職のため、神奈川に赴きますので神奈川のスコアラーのみなさまR・氏をよろしくお願いいたします。
＊扇ヶ丘のみなさま、遠征ありがとうございました。

●アミューズメントスペース・フジ(大阪)
東京からの方々、GSK氏、ご来店どうもありがとうございました。

●コスミックプラザABC（大阪）
・スーパーストリートファイター2X いまだに（いまだにって失礼ですね）熱い対戦が続いています。土曜日の夜8時から9時頃はとくにすごいです。腕に自身のある方は一度来てください。
・サムライスピリッツ（ポリゴンじゃない初代のです）も同じく火花が散っております。

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
マーヴルvs.カプコン、ホントつまらん奴多いです。数が多すぎて常連だけじゃ手に負えないのでレベルの高い方シメに来たってください!!
by JKP（仮名）ーD.M翔
・さらばメタルホーク！
by JKP委員長STFー桑名摂津守
・これが載るころには17才！
by JKPーACE

●ファミリーガーデンパート3（岡山）
ナイトストライカー、ダライアス2（3画面）入りました。

●パリオ（広島）
・XRXーいしはらくん氏が広島を去ることになりました。締め切り日に送別会をしました。
・ねずぎよ氏が、東京ゲームショウのエアガイツ大会で準優勝しました。基板ゲットならず！
P.S.CAT'Sーマサル氏、DKZ氏をはじめ、アイリン夢空間のみなさま、オレンジペコのみなさま、先日はお世話になりました。
by かぷこまー 担当 おおつぼ

●アメニティスペースOZ（山口）
新入生のみなさんおメデトウ!!山口に転入したら即OZに直行！
今回はハイスコア不作の月でした（泣）。みんなガンバロー！

●丸久小郡店ファミリーランド（山口）
最近スコアラーの方々が申請されません。ぜひ、ハイスコアを出されたら店員まで連絡してください。※かなり切実です。 by 店員

●ビッグウェーブ（高知）
やるゲームやるゲームすべて理論値しか出せませんように。
独立ゲー潜国家ビッグウェーブ常連一同
追伸 鹿児島の馬場亮一先生、生徒の腕折ったらいかんで。

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
キラートマト君来店ありがとうございました。ロボコップ君早く遊びに来てね。

●サブカルチュア（福岡）
東京のMr.まさし氏、T³ーWーZ氏、T³ーキバヤシ氏、KMS㊙氏、RAGーゆのっぴぃ氏、XYZ氏、愛媛のBANRー氏、岩鬼氏、柳川のJAMMA氏、YSTーSUMーRE氏、ご来店ありがとうございました。あまりに多くの遠征客に正直びっくりしています。
あと正しい捕鯨の仕方と正しいロサンゼルスの走り方は大変参考になりました。ありがとうございます（本当か？）。

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
・関東より遠征のみなさま、来店ありがとうございました。みんな面白い人たちばかりで、とても楽しかったです。またいつか来てくださいね（それにしても、基板やコントローラーを持ち込んで来るとは…まいりました）。
・チャレンジバンバンより来てくださったBANRー氏、クレイジー岩鬼氏、どうもありがとうございました。今度来る時はぜひゆっくりしてってください（バイクの2ケツ姿がなかなか良かったです）。

●アミューズメントラージ（福岡）
スコアラーが減って大変こまっています。新参スコアラー超求む！
最近は女性ゲーマーが少しずつ増えてきてうれしいかぎりです。
サブカルのみなさま、また常連一同で遊びに行きます。そのときはよろしくお願いします。 by JAMA

●神宮前キャロットハウス（宮崎）
エアガイツが盛り上がっています。

●ゲームスポットフォーカス（大分）
・またっすか〜カプコンさぁ〜ん、でも対戦面白いよう！ by M.Ave
・2月に大分に帰ってきた小川君、田中くん大阪でハメはずすなよ!!!
小川君至急れんらくとりたい！EXノート管理2号M・J

プレイシティキャロットアピア店 ☆＝0（1）
静岡県静岡市中吉田15−8 プラザアピア1F ☎(054)263−8604

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（タイム 韓大韓）	7′27″20	GSX R	ALL
2	エアガイツ（タイム 狼少女）	8′32″35	SQR	ALL
3	エアガイツ（タイム 猪場）	8′34″59	NOK	ALL
4	エアガイツ（タイム 三島拳）	8′57″23	CIA	ALL
5	エアガイツ（タイム.李書文）	9′02″92	CCB	ALL
6	エアガイツ（スコア 韓大韓）	86,360	QSX−R	ALL
7	エアガイツ（スコア YOYO陽子）	82,580	DRF	ALL
8	月華の剣士（楓）	936,200	K F	A L
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（31）
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	105,653,120	JOJP USS V R	ALL 連付 残×0
2	ライデンファイターズ2（スレイヴ）	97,715,420	5000円むしり取られた！	ALL 連付
3	怒首領蜂（TYPE−B）	390,553,210	HLK	ALL 残×0
4	Gダライアス（λゾーン）	29,553,090	NKS T MI	ALL 連付
5	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,932,000	TAD	2 5 連付
6	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	1,896,100	HLK	2 5 連付
7	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	1,821,200	TAD	2 5 連付
8	ストリートファイターⅢ2nd（アレックス）	2,937,400	時代をつかみそこねた	ALL
9	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	2,612,200	ダン DバクリクヒJ	7面 又やとってくれ
10	ゼロガンナー（ガンシップ ナカジマ）	795,000	弟子は取らん！	8面

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆＝1（3）
長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スーパータビントソン	5,351,140	KMS㊙隊員	ExRP ノーマル設定 ALL
★	スカッドレースニューVer（初級 夜）	1′46″47	MSO LIE	俺がほしいのはこんなタイムじゃない
★	デイトナUSA（上級）	3′06″62	ざるはま 隊長	T A完走 1st1 35″92
★	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,701,700	DYB− 太打倒祈願−EDO Q隊員	ALL 連 ノーマル設定 持ち込み基板での申請
5	プロップサイクル（ウインドウッズ）	7,095	コース別集計なら全一確定ゆ煩悩大魔人	ALL ノーマル設定 実は1年前のスコア
6	サイドバイサイド2（超上級）	2′56″63	RRって何？ゲーム？	旧バージョン 完走
7	リアルバウト餓狼伝説2（リック）	1,001,100	さらばキース（皮肉）EDQ	ALL
8	Gダライアス（ラムダ）	27,103,000	COM	ALL 連 欠番殺る 持込基板
9	Gダライアス（ニュー）	35,147,800	MGL− 霊仙寺こ ち−AOM	ALL 連 持込基板
10	バトルガレッガ（ガイン）	14,343,700	クリア安定しません。MGL 綾瀬彩文	ノラ改ざ死去 連 持込基板

グリーンプレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ（李書文スコア）	98,310	やべぇっス(やばくない) LIN	ALL クラウド、ティファ有
2	エアガイツ（李書文タイム）	5′57″12	死ぬっス、めちゃくちゃ元気 LIN	ALL クラウド、ティファ有
3	エアガイツ（三島拳スコア）	87,260	RYU	ALL クラウド、ティファ有
4	エアガイツ（三島拳タイム）	7′04″93	RYU	ALL クラウド、ティファ有
5	エアガイツ（ジョースコア）	81,910	RYO	ALL クラウド、ティファ有
6	エアガイツ（ジョータイム）	8′08″84	RYO	ALL クラウド、ティファ有
7				
8				
9	鉄拳3（エディ）	2′13″75	LIN	ALL
10	鉄拳3（ポール）	56″70	RYJ	ALL

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝2（239）
石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(076)246−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	堕落天使（ユイラン）	514,100	ちゃくるう あいすでい	ALL 連
☆	対戦タントアールサシっす	104,400	スタグラ2はしない とくめいきぼう	ALL
3	ライデンファイターズ2（スレイブ）	106,034,790	M I	ALL 連
4	ブレイジングスター（ヘルハウンド）	46,118,400	T .	ALL 連
5	ブレイジングスター（DINO135）	42,136,390	AHO BAN	ALL 連
6	バトルトライスト（サンプルVer.）	274,200	SR平 YAM	ALL ZHAI使用
7	ハイパーオリンピックインナガノ（ラージヒル）	278.7	M さとうくん	
8	ハイパーオリンピックインナガノ（スノーボード）	55″67	BCGくん	
9	ハイパーオリンピックインナガノ（リュージュ）	34″918	Mな人	
10	ハイパーオリンピックインナガノ（500mスケート）	30″47	Skaは激ムズ	

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）
富山県砺波市新又147−1 ☎(0766)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター（ペノロス）	26,323,660	いたくら	ALL
2	メタルスラッグ2	3,964,980	YAS	6面
3	バトライダ -Ver B	10,797,270	STL SOS	上級8ステージ
4	バトルガレッガ（G バット）	10,610,900	CUR	ALL
5	プチカラット（うでだめしふつう）	4,340,220	H·W	サファイア ALL パーフェクト11回
6	メタルブラック	443,320	H·S	ALL
7	19XX（震電）	9,952,400	NKZ	12 7
8	ファイナルファイト（ガイ）	3,429,840	H T	ALL
9	侍魂（右京）	936,250	XYZ	ALL
10	Gダライアス	1,816,900	佐々木さんがんばって	ALL

アイリン夢空間 ☆＝2（283）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,535,700	☆CATs とき坊	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	2,686,900	☆CATs きみちゃん	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,858,400	☆CAT's	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,493,100	G CRUSH CYA	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,817,800	G CRUSH 貞ブロン	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	3,060,400	G CRUSH いしくん	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,654,100	G CRUSH−ROK	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,377,400	G·CRUSH CYA	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	2,095,000	☆CATs きみちゃん	ALL 連
★	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,190,700	G CRUSH−ROK	ALL 連

タウンスポットプレイランド ☆=0(182)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)36−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルトライスト(タケル)	$287,400	MIZ神−ZZⓇ	ALL
2	エアガイツ(ス[illegible])	105,310	[illegible]	ALL
3	エアガイツ(タイム[illegible])	5'08"15	[illegible]	ALL
4	[illegible](ホンフゥ)	1,205,400	[illegible]	ALL
5	マーヴルVSカプコン	3,147,400	KOS GHQ	ALL
6	メタルスラッグ2(エ[illegible]使用)	3,777,220	RO..ロ	1c6面
7	ハーレーダビッドソン(FXRP)	4,881,830	MSJ−T MⓇ	ALL
8	ストリートファイターⅢ2nd(ヒューゴ)	3,940,300	大河内 康子	ALL
9	X-MENvsストリートファイター(リュウ,サイクロプス)	2,461,000	KOS−GHQ	ALL
10				

GAME'S WiLL ☆=16(393)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2(超上級)	2'39"56	WZH	ALL
☆	エアガイツ(李 書文)	4'24"95	[illegible]	ALL 109,710pts
☆	メタルスラッグ2	5,197,130	QQQ	ALL 残2
4	ブレイジングスター(ウィンディナ)	59,140,160	[illegible]	ALL 残0 [illegible]
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ヤン)	7,074,000	DIL[illegible]	ALL
☆	ストリートファイターⅢ2nd(ゴリアン)	9,029,100	ジカま	ALL
☆	ストリートファイターⅢ2nd(オロ)	7,787,100	L2A−GYO	ALL Ⓡ
8	ストリートファイターⅢ2nd(豪鬼)	8,606,500	DILⓇ	ALL Ⓡ
★	Gダライアス(βゾーン)	33,813,210	L2A−大明神	ALL Ⓡ 512×1
10	Gダライアス(ωゾーン)	53,541,260	T²−WIZ	ALL Ⓡ

ゲームプラザ・イエローハット ☆=0(174)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVSカプコン(ウォーマシン&ガンビット)	2,391,600	SDR−えくすたあ	ALL
2	パズルボブル4(ふつう)	133,029,220	ASG 旭月 [illegible]	R20
3	パズルボブル4(おこさま)	107,668,940	ASG 旭月 [illegible]	ALL
4	エアガイツ(ス[illegible])	90,100	[illegible] ABE [illegible]	ALL JO
5	エアガイツ(タイム)	5'59"04	[illegible] ABE[illegible]	ALL JO
6	ライテンファイターズ2(スレイプ)	105,782,240	AK[illegible]	ALL
7	モトクロスゴー!(中級)	1'41"35	CNN	COM[illegible] YZ250
8	レイブレーサー(CITY T.T)	10'10"070	BOO	[illegible] MT
9				
10				

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=2(5)

大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトライダー Ver B 上級	14,840,910	[illegible]	[illegible] ALL
2	マーヴルVSカプコン	2,854,200	n Wo Machine	[illegible]
3	月華の剣士	1,915,500	V·K	雪 ALL
☆	対戦タントアール サシっす	104,400	KP[illegible]	ALL
5	ブチカマット	956,810	PS[illegible]	ALL [illegible]
6	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,465,100	トム	2 8
7	ウインターヒート クロスカントリー	4'36"59	[illegible] nWo [illegible] MTG	ノルウェー
8	侍魂	950,400	A M	ALL [illegible]
9	怒首領蜂(Aタイプ)	274,080,410	[illegible]	2[illegible]ALL A S 残×0
10	怒首領蜂(Bタイプ)	500,245,960	[illegible]	2[illegible]ALL B S 残×0

GAME'S MILK ☆=17(58)

京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ライデンファイターズ2(ライデンMk Ⅱ)	108,363,190	GSK	ALL
☆	ライデンファイターズ2(ビーストウイング)	105,631,600	GSK	ALL
☆	ライデンファイターズ2(イレーザー)	105,009,170	GSK	ALL Ⓡ
☆	ライデンファイターズ2(グリフィン)	105,515,940	GSK	ALL
☆	ライデンファイターズ2(デスヘッダ)	106,451,360	GSK	ALL
☆	ライデンファイターズ2(エイジス)	106,003,230	GSK	ALL
★	フェーイス(イージー)	859,310	[illegible] 天理奥野TEN	ALL 神話完成!
★	フェーイス(ハード)	1,243,540	[illegible] 天理奥野TEN	ALL 神話完成!
★	テラフォース	1,688,100	[illegible]	ALL
10	エアガイツ(ジー[illegible])	101,970	TNF	ALL

オレンジ・ペコ杁中店 ☆=2(50)

愛知県名古屋市昭和区隼人町8−14 ☎(052)836−3072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible] SDX(中級·DAYコース)	2'05"285	TP[illegible]	WRX ALL MT T T
2	[illegible] SDX(シムカ[illegible])	39"857	[illegible]	CIVIC ALL AT
3	バトルサーキット(イエロービースト)	55,463,700	[illegible]	ALL [illegible] 残0機 10020G
★	対戦とっかえたま(初名取[illegible])	5,811,800	[illegible]	ALL [illegible]
5	対戦とっかえたま(トキトキパ[illegible])	5,260,100	[illegible]	[illegible]
6	対戦とっかえたま(ウパ太)	5,017,600	[illegible]	[illegible]
7	19XX(ライトニング)	2,709,800		4面 [illegible]
8	バトライダー	スコア募集中	ものすごく切実です。誰かだしてください。	[illegible]
9	ブレイジングスター(ヘブロス)	30,381,370	MAR[illegible]RUN	ALL
10	対戦とっかえたま(最大同時消個数)	81個で308万千点	[illegible]	[illegible]

アミューズメントスペース・フジ ☆=0(1)

大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	堕落天使	421,200	MZ[illegible]	ALL [illegible]
2	エアガイツ	5'51"26	ホゲ氏	ALL ハン 97370
3	マーヴルVSカプコン	4,728,600		ALL ガン·ロック
4	サイバーン(3号機)	7,436,390	[illegible]	1 5
5	ライデンファイターズ2(シャンシスヒア)	113,256,230	AXIOM [illegible]	ALL [illegible]
6	ライデンファイターズ2(スレイプ)	113,011,920	[illegible]	ALL [illegible]
7	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	2,843,000	[illegible]	ALL [illegible]
8	鉄拳3(シャオユウ)	1'27"68	[illegible]	ALL [illegible]
9				
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=0(93)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂(羅刹·半蔵)	959,750	[illegible]	ALL
2	電車でGO!2 高速編(特級)	220.8km	コース別希望 FEV EX Ⓡ	ALL 81秒 98点
3	魚ポコ	3,407,100	DST[illegible] FOREVER	5 3 [illegible]
4	堕落天使(灰尾)	271,100	[illegible] NOB	[illegible]
5	セガラリー2(ストリトス)	4'13"82	[illegible]	ALL MT [illegible]
6	サイヴァーン(2号機)	12,704,250	UD [illegible]	2 4
7	エアガイツ(李 書文)	81,640	[illegible] NOB	ALL [illegible]
8	バーチャロン(V Rテムジン)	6'26"72	[illegible]	ALL [illegible]
9	D&DR	3,540,250	[illegible]	ALL 360万の壁
10	侍魂(タイムアタック)	4'25"25	オッホォイ	ALL 鞍殺 半蔵

GAME AMZA11 ☆=0(14)

三重県熊野市本町620−1 こやま2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]餓狼伝説2	982,000	SK	ALL [illegible]
2	セガラリー2	3'11"00	TYR	中級
3	セガラリー2	3'03"73	K·N	上級
4	セガラリー2	2'49"98	SNK	超上級
5	セガラリー2	4'11"08	SNK	[illegible] HF
6	セガラリー2	4'18"36	ACE	[illegible] WRC
7	セガラリー2	4'10"20	K·N	[illegible] 306MAXI
8	セガラリー2	4'15"27	TYR	[illegible] WRC
9	セガラリー2	4'17"82	SNK	[illegible]
10	セガラリー2	4'14"01	TYR	[illegible] WRC

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	マーヴル vs. カプコン	715	カプコン
2	2	鉄拳3	425	ナムコ
3	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	327	SNK
4	6	バーチャストライカー2	305	セガ
5	―	エアガイツ	273	スクウェア ドリームファクトリー
6	8	バーチャファイター3tb	249	セガ
7	―	リアルバウト餓狼伝説2	235	SNK
7	4	アームドポリス　バトライダー	225	ライジング/エイティング
9	3	月華の剣士	182	SNK
10	―	メタルスラッグ2	164	SNK

10位	新日本プロレスリング闘魂烈伝3 162	11位	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト 131	12位	バトルガレッガ 115	14位	ライデンファイターズ2 111	15位	私立ジャスティス学園 98

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	マーヴル vs. カプコン	754	カプコン
2	2	鉄拳3	473	ナムコ
3	4	バーチャストライカー2	350	セガ
4	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	302	SNK
5	―	エアガイツ	264	スクウェア ドリームファクトリー
6	8	バーチャファイター3tb	241	セガ
7	5	アームドポリス　バトライダー	234	ライジング/エイティング
8	3	月華の剣士	218	SNK
9	―	リアルバウト餓狼伝説2	198	SNK
10	10	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	188	ナムコ

11位	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト 152	12位	パズルボブル 4 111	13位	メタルスラッグ2 108	14位	バトルガレッガ 93	15位	ライデンファイターズ2 88

TOP独走マーヴルVS.カプコン



(北海道　P.N. 竹野内河月さん)

学生フィーバー!　マーヴルVS.カプコン

今月は、前回1位のマーヴルVS.カプコンが、他を大きく引き離してTOPを守りました。中学・高校生に非常に人気の高いゲームで、地域的に地方・都会を問わずまんべんなく強い、久しぶりの対戦格闘ゲームとなりました。

2人同時攻撃のヴァリアブルクロスがうまく調整されており、インパクトが強いものの使い方しだいというバランス。またアシストは見た目に楽しく、使い方をそれぞれ考えさせる内容になっています。

あえて欠点を挙げれば、ウルヴァリンとアシストのコロッサス（サイロック）の組み合わせが非常に強いこと。クロスにゲージを使うのがもったいなくなり、アシストのバランス（強さと使える回数）が悪くなっています。まあ、そこまで完璧を求めるのは不可能に近いのですが。また、空中ダッシュのボタン3つ同時押しはやめてほしかった。せめて2つ押し（わがまま言いまくり!?）。

KOF'97以降、対戦格闘ゲームは落ち込みが続いていました。マーヴルVS.カプコンは久しぶりにプレイヤーをゲームセンターに連れ戻したゲームになったと思います。

さて、今月の話題作は、スクウェアのエアガイツです。

とっつきにくいエアガイツ

360度の全方向に動ける3D格闘で、非常に斬新なゲームです。接触してしまえば、3D格闘の感覚にかなり近いので、それほどわかりにくいゲームではないはずです。

しかし、最大の問題はガードの仕方。立ち、しゃがみガードが今までと違う形なのでそこにとまどった人が多いのではないでしょうか。

また、ガード不能技も多く入っています。このタイプのゲームで面白く遊ぶには、バーチャ2くらい〝みんなやらないといけない〟と思わせるインパクトやキャラクター性があるか、家庭用で慣れたあとでないと厳しいようです。それだけで、新しい面白さ・奥深さが理解されないのは非常に損しています。CPU戦についても、一考の余地があったように思えます。

来月は、出だし好調のリアルバウト餓狼伝説2、電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラムに注目です。

（石井ぜんじ）

コスミックプラザABC　☆=3 (74)

大阪府寝屋川市早子町18−14　☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	2,475,730	お遊び!! JMC BBC	クリア バトライ使用
☆	[illegible]	1,857,600	いってる KOU(ニセ)	ALL 1周END
☆	ウインターヒート (スラローム)	22"47008	KHJ	(ノルウェー人)
☆	ウインターヒート (スピードスケート)	32"68010	KHJ	(イギリス人)
☆	ウインターヒート (ボブスレー)	40"59896	S T	(ロシア人)
6	ウインターヒート (ダウンヒル)	28"90005	S K	(ドイツ人)
7	ウインターヒート [illegible]	12 358	[illegible]	[illegible]
8	チャリオット	4,808,200	KOU㊂	ALL㊊ 残×5
9	MSHvsSF	4,712,900	リハビリ中!! ARI㊂	ALL ウル[illegible] ちゅんち[illegible]
10	リアルバウト餓狼伝説2	980,700	ACE	ALL [illegible] 参考記録

ゲームセンターピノキオ　☆=0 (36)

兵庫県明石市本町1−1−26　☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルトライスト [illegible]	270,600	[illegible]	[illegible]
2	バトルトライスト (ナジード)	215,300	DIC㊕	ALL
3	バトルトライスト (キカ)	187,500	DIC(本物)	ALL
4	バトルトライスト (バイツ)	173,700	DIC㊕	ALL
5	バトルトライスト (キタジマ)	152,200	DIC㊕	ALL
6	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	101,603,140	HBS H K	ALL [illegible]
7	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	97,938,490	JKP委員長 STF・桑名摂津守	ALL [illegible]
8	メタルスラッグ2	3,397,440	TMR	6面
9	エアガイツ (スコア)	83,840	DIC㊕	ALL ゴッドハント
10	エアガイツ (タイム)	7'51"89	DIC㊕	ALL ゴッドハント

ジャスコ川西店プレイランド　☆=3 (19)

兵庫県川西市小花1−6−16　☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ショックトルーパーズ	30,914,600	JKP ACE 桑名委員長に感謝!	ALL、連なし 1面ボロボロ
2	メタルスラッグ2 (エリ)	4,048,850	ラスボス	ALL、残×1
3	月華の剣士 (サバイバルモード)楓	39人斬り	守矢許すまじ! JKP D・M翔	理論値44?
4	バトライダ Ver B (特別コース)	8,522,590	毒舌トーク㊋森森	18面エディット ラスボス
5	[illegible]	45,840,730	[illegible] STF・桑名委員長	ALL、連なし
6	エアガイツ (ジョー)	5'04"09	JKP ACE	ALL
7	エアガイツ (ジョー)	101,010	JKP ACE	ALL
8	エアガイツ [illegible]	6'27"12	[illegible]	A[illegible]
9	エアガイツ (猪場)	8'01"95	JKP・ZNG 伯耆守	12[illegible]
10	バトライダーVer B (上級コース)	9,128,190	JKP−ACE	7面 [illegible]

ゲームセンターパスカル大福店　☆=0 (21)

岡山県岡山市大福134−4　☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	3,405,820	ミシャクジ	ALL 捕虜 68人
2	対戦とっかえだま	4,656,600	ダーノ	ALL 教授20[illegible] 74個
3	私立ジャスティス学園	4,299,200	我命有限ニ樹愛統	1cALL エ[illegible] さくら
4	プチカラット (うでだめしモード)	2,251,400	ダーツ	ALL ふつう[illegible] バトラ子
5	ストリートファイターZERO2	2,192,700	井宿ストNAO	ALL サガット
6	プチカラット (ストリーモード)	498,100	晴明	ALL ふつう オバー
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	703,800	ピカチ[illegible]	[illegible]
8	バトルサーキット	23,412,800	AKI	[illegible]
9				
10				

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5688

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (さくら・さくら)	2,681 400	TAD	ALL
2	私立ジャスティス学園 (岩・岩)	2,310 000	TAD	ALL
3	私立ジャスティス学園 (ロベルト・英雄)	2,182 800	SRX	ALL
4	[illegible]	2,132 900	[illegible]	ALL
5	[illegible] (3画面) (ブロコJr)	2,836 690	MUI	[illegible]
6	ナイトストライカー	29,192,100	TAD	ALL
7	私立ジャスティス学園 (ひなた・岩)	2,275 500	TAD	ALL
8	マーヴルVSカプコン (ベノム・ウォーマシン)	1,405,900	KAZ	ベノム最高っス!
9	マーヴルVSカプコン [illegible]	1,122 600	TAD	ALL
10	マーヴルVSカプコン (飛竜 スパイダー[illegible])	1,037 600	SRX	ALL

アミューズメント・ラージ ☆＝0（5）
福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エアガイノ（猪場）	102,320	nAo－にょしお シャンシャシャ	ALL Rd11 スコア
2	エアガイツ（李 書文）	6′47″26	JAMA 応援あたんねー！	ALL Rd11 タイム
3	マーヴルVSカプコン（ガンビット×ロックマン）	4,477,900	YST MUGEN	ALL
4	ブレイジングスター（ヘルハウンド）	20,050,670	YKE 4月からはFCA	6面
5	ブレイジングスター（ウィンディナ）	22,023,550	YKE 学校はマジメに行けよ	6面
6	ラビオレプス（エキスパート）	3,743,800	YST SUMIRE	ラスボス
7	ラビオレプス（ノーマル）	1,696,600	DYK－MK2	ALL
8	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	クリア	nWo にょしお おつかれさま！	ALL 全キャラ
9	エアガイツ（SASUKE）	6′48″70	XYZ	ALL Rd11 タイム
10	エアガイツ（SASUKE）	87,930	XYZ	ALL Rd11 スコア

チャレンジバンバン ☆＝6（145）
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ2	4,382,970	S H	ALL ノーミス 88人
☆	パズルボブル4（ひとり－ふつう）	288,592,090	FAD－A T	ALL
3	パズルボブル4（対戦－ふつう）	4,918,710	SUR R T㊎	ALL
4	ライデンファイターズ2（スレイプ）	110,864,820	FAD LXSⅦ	ALL ヘルダイバー
5	ライデンファイターズ2（フェアリー）	114,249,830	XRX－いしはらくん	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,816,200	まなべっ子	2周ALL
7	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	2,375,800	AMT－QSD－PPP	2周ALL
★	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	2,242,000	BANRI	2－8
9	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	6,009,200	JOE	ALL
10	ストリートファイターⅢ2nd（ショーン）	5,945,300	九紋龍Yu－to	ALL

オキモト ☆＝0（20）
広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（リック）	751,000	HIRO	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2（タン）	611,500	UME·のどあME	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（チン）	620,400	UME·のどあME	ALL
4	私立ジャスティス学園	6,933,300	坊ちゃん	ALL
5	月華の剣士（ムサシ）	1,505,700	AHO²	ALL ㋕
6	月華の剣士（守矢）	1,398,800	MF	ALL ㋕
7	月華の剣士（李）	1,447,100	DOI	ALL ㊍
8	月華の剣士（示源）	1,343,100	AHO	ALL ㊍
9	エイリアンシンドローム	1,535,000	AHO²	3周目の2面
10	サイコソルジャー	763,700	DOI	

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2	652,400	Mr－K T	ALL 舞
2	マーヴルVSカプコン	1,608,200	Mr－室姫	ALL
3	メタルスラッグ2	只今スコア募集中		
4	私立ジャスティス学園	4,301,900	Mr－GOKO	ALL 会長×会長
5	月華の剣士	1,284,700	M URA	ALL 雪
6	鉄拳3	2′05″20	Mr D	ALL ポール
7	ストリートファイターⅢ2nd	4,821,800	Mr MEN	ALL 赤ゴウキ
8	バーチャファイター3tb	4′57″28	Mr D T	ALL KAGE
9	ブレイジングスター	只今スコア募集中!		
10	侍魂	8′20″60	Mr－FUJ	ALL 蒼月

モンキーハウス本館 ☆＝0（389）
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	堕落天使（ハリー使用）	461,400	猪木最強、春巻最高	ALL P×16
2	Gダライアス（クシー）	33,506,000	T³－黄ばみやし	ALL ㊣
★	スーパーストリートファイターⅡ（バルログ）	2,209,800	見事に失敗。「一体何をしてきたんだ」	ALL 9月ver 長考×3
4	サイヴァーン（3号機）	25,562,120	G.M.C 機械T·H㊣	ALL ㊣ 幹部×1
★	スターグラディエイター（ベクター）	2′01″54	G M C 機械T H㊣	ALL 5496
★	スターグラディエイター（ハヤト）	1′53″71	G M C 機械T H㊣	ALL 5983 D×1
★	スターグラディエイター（カッパ）	1′46″27	G M C 機械T H㊣	ALL 4677
★	ナックルヘッズ（グレゴリーダレル）	2,165,800	G M C 機械T H㊣	ALL
★	ナックルヘッズ（クリスティンミャオ）	1,522,800	G.M.C.機械T·H㊣	ALL ㊣
★	ナックルヘッズ（ログビンセント）	1,848,000	機械はいご㊣	ALL ㊣

パリオ
広島県広島市中区紙屋町2－2－17 ☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ライデンファイターズ2（スレイプ·フェアリー）	116,685,070	みんなありがとう！ XRX いしはらくん	ALL
2	エアガイツ（タイム）	5′49″12	ねずぎよ	ALL·JO使用
3	エアガイツ（スコア）	107,950	XRX－虎井権大	ALL 李書文使用
4	ポケベル早押しピポパ	940点	みやび	ALL
5	パズルボブル4（ひとりで対戦）	14,479,370	ねずぎよくん	ALL ふつう グラム使用
6	パズルボブル4（ひとりでパズル）	98,379,040	極悪バタフライ	24R バルーン使用
7	リアルバウト餓狼伝説2（ビリーカーン）	519,600	STR ZY	ALL
8	バトライダーver B	10,967,630	CRS WEST	ALL マリア×3
9	怒首領蜂	173,063,360	STR－IZY	2－6 Cタイプ·ショット強化
10	堕落天使（ハリーネス）	317,500	NEZ－GYO	ALL·P×9 下井草でさらに伸びました

ゲームプラザ白山 ☆＝6（229）
熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	魚ボウ	3,585,700	EXレビュ てだれ？	1c、ALL
2	マーヴルVSカプコン（カンビット、ジン使用）	3,265,700	R.N	1c、ALL
☆	バトルトライスト（旧ver.）	$288 700	KMM 当然キャラ別でしょう	1c、ALL バイツ、オールⓅ
4	バトルトライスト（旧ver.）	$284.900	EXレビュー	1c、ALL タケル、オールⓅ
5	バトルトライスト（新ver.）	$283.300	EXレビュー－UT	1c、ALL タケル、オールⓅ
6	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	2,797,100	ウーキー－MST	1c、2周ALL ㊣
7	電車でGo！2（特級）	202.8km	KMM よよれません	1、ALL 93点 全然ダメっす。
8	サイバーン（2号機）	15,543,960	だ～うぃん SIZ 2－4からハイパー化	2－4ボス カタすぎるよキミ
9	ウインターヒート（ダウンヒル）	30″35	0氏のモノは抜きました	ドイツ人 夏は決まりですね
10				

サブカルチュア ☆＝6（170）
福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	6,466,400	鶴来屋8号室	ALL 付 ALLコンプリート
2	ストリートファイターⅢ2nd（ヤン）	6,724,500	鶴来屋8号室	ALL 付 ALLコンプリート
3	マーヴルVSカプコン（ガンビット、ロックマン）	4,610,000	日曜の朝は夢のクレオン 王国見る 隊長	ALL 付
4	メタルスラッグ2	5,106,330	FTC－MIY	ALL ㊣付 スラッグボーナス×5
☆	バトライダー（ver B）（上級コース）	15,286,100	名無し	ALL 付 カーペット使用
6	ライデンファイターズ2	109,163,800	YST－SUMIRE	ALL 付 スレイプ使用
7	Gダライアス（oゾーン）	53,730,940	T WZ	ALL 付 残×2
8	ハーレーダビッドソン	5,273,110	KMS	ALL FXRP使用
9	レイストーム（R－GRAY1）	16,129,700	RAG ゆのっぴぃ	1C8面
10	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	2,207,100	BANRI	2－8 付

ビッグウェーブ ☆＝2（51）
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂（Bタイプ）	634,749,270	LAOS－長田仙人	ALL 1周目1 8億
★	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	819,500	CPU女キャラはんまむかつくわ！ さきお	ALL アテナ 俺 真吾
3	マーヴルVSカプコン	4,288,300	で5万 ？ さきお	ALL ローガン、ロール
4	リアルバウト餓狼伝説2	1,047,100	ばくだ	ALL ジョー
5	バトライダー ver B.	13,140,880	今年もイタいメモリーが入学してくるか？	ALL ストローメン
☆	ストリートファイターⅢ2nd（ダッドリー）	6,525,500	青柳中美術の反村先生の正体カチダスキ	ALL
7	ストリートファイターⅢ2nd（リュウ）	6,163,100	まだまだやれるかも財力が足りん、BBC	ALL
8	Gダライアス（ver 1）（ニュー）	32,887,620	んこうんこうんこうん DNA	ALL 残3
9	D&DRS O M（エルフ）	4,104,223	異常にロングデストロイヤーの称号を入	ALL 1Pカラー 4分×14
10	D&DRS O M（ファイター）	3,884,197	ノノイ時間が長く変化に富んだ私好みの	ALL バグ無 4分×14

ゲームスポットフォーカス ☆＝2（2）
大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	マーヴルVSカプコン（シャドウレディ·春麗）	9,999,990	友会花屋OBQ 貞生F友会ACE－K	ALL
2	エアガイツ（一島）	5′15″29	S T 神威mkXⅦ	ALL
3	エアガイツ（ヨーコ）	101,040	貞生F友会 花屋OBQ	ALL
4	パズルボブル4（パズルふつう）	183,253,750	Y氏	20面
5	パズルボブル4（パズルおこさま）	63,084,820	貞生F友会 ACE－K	ALL
6	パズルボブル4（対戦ふつう）	4,065,470	M·J	11面 爆連×3 クルル使用
7	ライデンファイターズ2（スレイプ）	102,605,220	S T 神威mkXⅦ	ALL ×20 ×0
☆	月華の剣士（翁）	6,308,400	JYO	ALL
9	ストリートファイターⅢ2nd（豪鬼）	6,459,400	ばかりに萌え CHA エロザ－マス	ALL
10	仮面ライダー倶楽部バトルレーサー（ストロンガー）	2,164,190	N·F·F·A KYO－N	ALL ノーミス

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝0（74）
福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プチカラット うでだめしモード かんたん	3,310,780	白鳳館 HOMOCOCK	ALL サファイア使用
2	鋳弾嵐（JERRY）	1,703,400	Gz HID	ALL 連付き
3	Gダライアス（ゾーンv）	38,431,050	ROBOCOP	ALL 連付き クジオネ ら12×0
4	Gダライアス（ゾーンξ）	33,450,910	得意技はおしくれ（シコマラー）	ALL 連付き アノマロカリス
5	Gダライアス（ゾーンo）	53,070,960	暴言野郎マグワイヤー ハイシコマラーXYZ	ALL 30万×1落ち マ コウクジラ
6	19XX（モスキート）	17,872,200	J's会長1号IDA	ALL 連付き 残5 Ⓑ4
7	バーチャファイター3tb（シングルタイムアタック）	1′51″39	イギリス病院Ⓐ希望 アーキ㊎	ALL カゲ使用
8	バトライダーver.B（カーペット×3）	14,871,110	もうやってません Gz KBN	ラスボス前死亡（勲章落ち）
9	ジェミニウイング	1,121,810	どどんばえ	ラスボス死亡 連付き 人工か殺せねえっす
10				

タイトーイン空港通り店 ☆＝0（35）
愛媛県松山市南斉院町17 5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）	1′08″11	キラートマト社長（ノレ中）	ALL
2	サンダードラゴン2（2P側）	5,357,730	SJR 星楠20	ALL ノーミス
3	Gダライアス（o zone）	40,939,570	SJR－星楠20	ALL ㊣ 2P側
4	怒領蜂（C－タイプ）	35,671,600	SUR RAY（しげのひ）	ALL 残0
5	レイストーム（R－GRAY1）	15,485,900	SUR Y Y	ALL ノーマル
★	モータルコンバット（ジョニー）	21,743,000	SUB－ぜろ 殺人鬼道場門下生	ALL このスコアのビデオ有
7	パズルボブル4（1人でパズル）	152,341,940	SUR－R T㊎（半年ぶりの新作）	ALL ？－ZONE ふつう
8	パズルボブル4（対戦）	14,514,290	SUR R T	ALL ふつう ブラム使用
9	Gダライアス（ zone）	32,564,560	ISK まさ 店員部門	ALL ㊣ ノーマル
10	ウルトラ警備隊（エース）	9,999,999	重松 陽子	ALL 1UPなし

次回のスコア締め切りは **5月24日**（25日消印有効）

☆獲得数上位店（2・28～5・30号時点）

順位	店名	今月	合計
1	Jogo江古田店（東京）	16	27
2	GAME'S MILK（京都）	6	17
3	GAME'S WiLL（京都）	6	16
4	TILT神保町（東京）	5	15
4	コスミックプラザABC（大阪）	4	15
6	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）	3	9
7	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	5	7
8	チャレンジバンバン（愛媛）	1	6
8	サブカルチュア（福岡）	1	6
8	ゲームプラザ（熊本）	1	6

☆獲得数上位店 総評

1年を通して争われる☆獲得数争い。98年度の序盤戦を突っ走るJogo江古田店はプレイヤーの総力をあげてのストリートファイターⅢセカンドインパクトと、ハイパーオリンピックinナガノの固めうち。前者は実力の勝利、後者は棚からボタモチといったところ？

2位から4位は☆2個差の接戦が続いている。3位のGAME'S WiLLは個人申請分の対戦タントアールサシっすの☆を合わせて☆6個を獲得。エアガイツなど新製品への取り組みの早さはさすが。次回から集計開始のセガラリー2でも強さを見せつけるか。

7位に初めて顔を見せたジョイフルランドヒノーズ下井草店は、ブレイジングスターで圧倒的な力を見せつけてのランクイン。今後同ゲームの展開次第で、上位に食い込んでくる可能性も充分にあるのではないだろうか。

上位集団を頭一つ抜けだしたJogo江古田店を追う他の集計店。まだまだこの先一波乱ありそうだ。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆＝3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
4月発売					
エスプレイド	アトラス/ケイブ	シューティング	8－3	発売中	「怒首領蜂」スタッフが送る最新作。いよいよ登場！
スターグラディエイター2	カプコン	格闘	8－4	発売中	パブリシティグッズ：ポスター／シークレットファイル
ガーディアンフォース	サクセス	シューティング	8－3	発売中	戦車を操作し、全8ステージを突き進んでください。砲塔をいかに操るかがポイントです。
対戦麻雀ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	発売中	お待たせしました。いよいよ登場です！
テクモワールドカップ'98	テクモ	スポーツ	8－3	4／23予定	
5月以降発売					
ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	格闘	8－6	5月上旬	
レイディアントシルバーガン	トレジャー/セガ	シューティング	8－3	5月中旬	
アストラスーパースターズ	サン電子/テクモ	格闘	8－6	6月予定	
上海　真的武勇	サン電子	パズル	8－1	今春予定	
ファイティングバイパーズ2	セガ	格闘	8－3	今春予定	
スペースボンバー	彩京	シューティング	秘密	98年予定	驚愕の新機軸シューティング発動！人類存亡の危機に大統領自らが出撃だ！ついに世紀末絶対無敵大統領伝説が始まる！
ガンバード2（仮）	彩京	シューティング	秘密	98年予定	萌えあがれ野郎共！4年の歳月を経て、ついにマリオン様が帰ってくる！今度のキャラは？舞台は？謎が謎を呼ぶ大冒険シューティングに期待せよ！
対戦ホットギミック2（仮）	彩京	対戦麻雀	KB	98年予定	「辱め固め」を超えろ！君の考えたジャンファイターのオリジナルホールド募集開始！詳しくはhttp://www.psikyo.co.jp/を見て頂戴!!
発売日未定					
ストリートファイターZERO3	カプコン	対戦格闘	8－6	未定	
サイキックフォース2012	タイトー	対戦格闘	8－3	未定	
子育てクイズマイエンジェル3	ナムコ	クイズ	4ボタン	未定	
ダウンヒルバイカーズ	ナムコ	スポーツ	特殊	未定	
アシュラブレード	富貴商会	対戦格闘	8－3	未定	

PRESENT from GAMEST

合併号
5月30日/6月15日

☆応募の掟☆

一つ、ハガキは今号のとじ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県からキチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

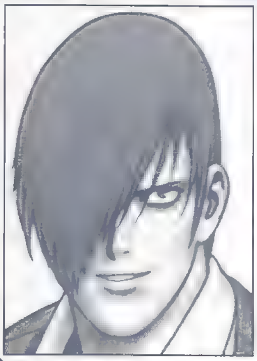
1 リアルバウト餓狼伝説2～ザ・ニューカマーズ～基板（ROMカセット）

1名様

好評の基板プレゼント。今号はこれだ！



SNK提供



2 八神庵 等身大ポップ

3名様

これこそレア中のレアアイテムだ。ホンモノはもちろん全身。どんな扱い方をしてもかまわないけど、大事にしてね。

3 SNK イラストレーションズ

5名様



トレジャー提供

7 レイディアントシルバーガン シングルCD

10名様

5月中旬に発売するレイディアントシルバーガン。編集部内でもかなり盛り上がっている。街で見かけたらぜひプレイしてみてね。



エニックス提供

8 ドラゴンクエスト「あるくんです」

40名様

あの「ドラゴンクエスト」スライムが育成+万歩計タイプで登場！育て方によっては隠しキャラになることも…。



読者サービス部提供

私立ジャスティス学園テレカ

4 ひなたテレカ

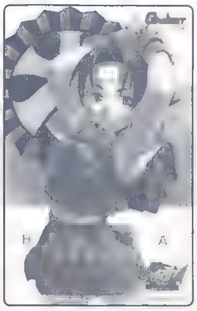
5 アキラテレカ

6 ティファニーテレカ

各3名様

ジャスティスの人気どころ3人のテレカをプレゼント！

ところでジャスティスムックはもう買ってくれた？まだの人は7月発売予定のコンシューマ版の予習ためにも、今すぐ買いに行こう。







テクモ提供

PS版 デッド オア アライブ

9 デッド オア アライブポスター

10 デッド オア アライブ（パイレーツ版）ポスター

DorA（つーかパイレーツ）のポスターをあげるっちゅーの！

各10名様





NOTICE

NEXT GAMEST/June 30

■シューティング特集はどうだった？もちろん対戦格闘も負けちゃいない。ストリートファイターシリーズをはじめ、各社大型タイトルを打ち出してきた！また活発な刻がやってくるぞ！

一押しゲーム特大攻略

- 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）
- リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ（SNK）
- ファイティングバイパーズ2（セガ）
- スターグラディエイター2（カプコン）
- エスプレイド（アトラス/ケイブ）
- レイディアントシルバーガン（トレジャー）

発売直前！いよいよ本格的に始動！

サイキックフォース2012（タイトー）

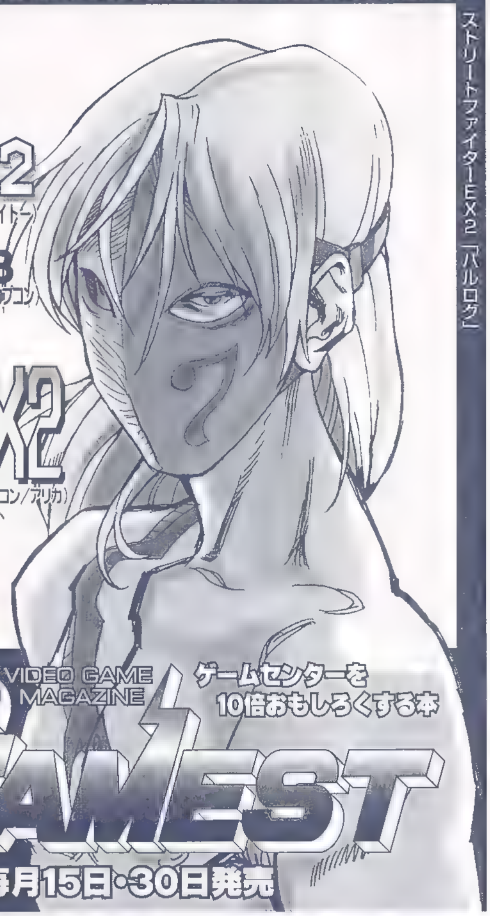
続報！今、話題の注目タイトル！

ストリートファイターZERO3（カプコン）

ソウルキャリバー（ナムコ）

新作！徹底攻略！

STREET FIGHTER EX2 ストリートファイター（カプコン/アリカ）



ストリートファイターEX2「バルログ」

緊急募集

ゲーメスト編集部アシスタントアルバイトを若干名募集します。編集に興味のある方で、激務に耐えられる人を探しています。経験・資格は問いませんが、経験がない人は一般常識と努力、そして根性で補ってください。

履歴書送付先はこちらまで

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部「やる気満々！編アシ急募」係

問い合わせ先／03-3293-9321 担当／山本

ゲーメスト次号（No.226）は予価540円で

5月30日(土)発売！

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

GAMEST

毎月15日・30日発売

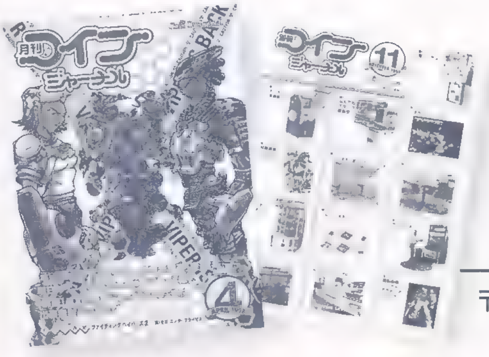
Q 新製品やインカム情報が気になるなぁ

A 「ニューマシンインフォメーション」や「ロケーション別業況」を読もう。



Q 基板、筐体が欲しいなぁ

A 「中古機情報」で、お買得機を見つけよう。



最新ゲーム情報が満載

月刊コインジャーナル

株式会社エイ・クリエイト

〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町4番20号アビスビル

TEL 06-242-0200（代）FAX 06-242-0211

ほしい人は、¥1,650（送料込）を現金書留でココへ送ってネ



●マイナーな事柄を一種の負い目と感じる人が、世の中にはいるようだ。なぜそこまで過大なコンプレックスを抱くのか理解に苦しむが、彼らが用いる方法論に限って、これまたねじ曲がったものばかりなのは残念だ。メジャーなものを引き合いに出し、それを非難することで「大衆が認める○△のダメさを指摘できる俺はすごい」と思いこむ輩も同じ。その考え方の根本自体が、コンプレックスの芽になっていることになぜ気付かない？ (N.O)



●早いもので学生生活ももう7年目に突入しました。「7年も8年も大学に通うなんて漫画の中だけでしょ」と思っていたのに、まさか自分がそうなるとは…。普通の学生じゃ滅多にできない仕事だし、今しかできない仕事をやらずに後悔するのはイヤだ、と自分に言い聞かせて、アンケートの一言や応援の手紙などに励まされながら、なんとか続けてこれました。しばらく続ける予定ですがベストの選択をしてきたつもりです。(今年こそ卒業…ぴぐ)



●B'zが大好きな私は、未だに昨年秋に出た「Survive」を聴いている。稲葉の歌詞ってなんでこうもシンクロするんだろうか。人なんて、実はみんな同じような気持ちで生きているのかな。自分はいつもポジティブに生きていたいけど、そうもいかないのが現実。そんな時必ず力になるのはB'zなんだよね。今年は4年ぶりにライブに行きたかったけど、チケット取れないや。

(I will survive! MIO)



●まいど！やっとHPを開設することができたキャサ夫っす。http://www.ask.or.jp/~kilariya/これが一応アドレスです。暇があってネットをやっている人は一度見てやってください。
98年になってから今まで仕事をしてなかった俺も、オラタンの発売でなんとか食いつなげることができそうな雰囲気。きつかった…。5月には新キャサ夫car出現。というか、今のを親に返して乗り換えてくるだけ…。この歳になってわりと親不孝者か!?



●ふらりグチ。編集部内で極秘裏に盛り上がっている某ハメゲームの社内大会日をわざわざ俺とMVPの出られない日程に設定したDS-1を許すべきかどうか悩んでいる。最強を自負するDS-1がそのようなひどいことをできようか？いやできまい（反語）。話は変わるが、信頼度を上げることに生き甲斐を見いだしていた俺にとって、作法の連鎖を発掘するのはかなり至難の業。当たりを引くとはずれとはね…やられたね。 (借金)



●先日バサ兄いと釣りの話をしていたら話題がそれて、水生昆虫の話で盛り上がった。自分の自己ベスト？がガムシ止まりで、タガメやゲンゴロウは採れなかったと言ったら、バサ兄いは「うちのほうじゃガムシはザコで、タガメやゲンゴロウも採ったことがある」と言われてしまった。う〜ん、さすがバサ兄い。けど意外にもバサ兄いはタイコウチを採ったことはないらしい。そこだけ俺の勝ち。 (イソギンチャクRED)



●先日、某メーカー直営店でとあるゲームをプレイしていたところ、ボタンが効きづらくなった。店のスタッフにその旨を伝え、修理をお願いしたのだが、5〜6回ボタンをチェックしただけで「効きづらいけど大丈夫」と言われた。場末のゲーセンならまだしも、メーカー直営店でのこの対応はひどい。業界自体の信用度を落としかねないこんな対応、許されるべきではないと思う。

(善之字)



●新番アニメの中で、ツボにはまったのはカウボーイ、トライガン、YAT、さくら、女神にセンチ（声がよければもっと○）。条件付きでナスカってトコ。割と数が多いので見続けるのが大変かなぁと。カウボーイとロードスは早々にサントラが欲しい。作品世界にトリップできるクオリティの高いサントラってのは買いでしょ。あとは原作ものよりはオリジナルを応援したいっスね。
（タカラさん、やっぱ「ブレイブサーガ」にガガガ入れて！㊥）



●ライヴのために来日していたエアロスミス。ギタリストのジョー・ペリーが来日記念サイン会を行った。抽選によるご招待企画だったのだが、当選者が行けなくなったので代わりに行かないかという、とってもラッキーなお誘いがあった。指さばきまでバッチリ拝める距離にいるジョーは、極上にカッコヨカッタ♥ もちろんライヴへも行き、筋肉痛になるまでノリノリ大暴れ!! たまにはストレス発散しなくちゃね。（普段はとってもおしとやかな／へな）

OPINION 論
アーケードメーカーに対する提言

石井ぜんじ

最近、新声社でもG-MODELというゲームセンターを始めた。いわゆる普通のゲーセンなのだが、そこで改めて確認したことがある。

それは、対戦格闘頼みだけでは成り立っていかないということである。もともと対戦格闘ゲームが、1年に10機種もヒットした例はない。大人気だった頃はそれだけでもいけたが、決して機種は多くなかった。

対戦格闘ゲームは、みんなが広く、多く一つのゲームをやればやるほど盛り上がる。だから、よくても年に4〜5本が限定だろう。それも、各メーカー合わせてそのくらいだから、一つのメーカーあたりと考えれば、二つくらい良作を絞って作ってもらえばよい、ということになる。

現実に、対戦格闘ゲームが出るとプレイヤーは「次にどうせすぐ出るから」と思うし、見慣れてきてインパクトはなくなるし、多く出す意味はほとんどない。

ここまではゲームセンターの論理。本当は、アイデア重視や新しい世界観のものは1作ではなかなか受け入れられない。そこにチャレンジしていく必要はあるだろうと思う。

では、対戦格闘以外はと考えると、実際にゲームセンターの筐体を多く埋めているのは、今や対戦格闘ゲーム以外のものが高い比率になっている。シューティング、スポーツ、パズル、麻雀が主なジャンルだが、それぞれの中でも必ずしも全部がヒットしているわけではない。

結局、対戦格闘ゲーム全盛期にそれ一色になってしまったせいで、他のジャンルの開発能力が落ちたのは確かだ。また、大きくマイナスになっているのが一般志向、いわゆる遊園地的な志向である。

昔は私も、スポーツ、クイズ、パズル、ドライブもやっていた。しかし、ゲームとしてうまくなれるものが少なくなり、見た目だけのものが増えたので、やらなくなってしまった。これらのジャンルでもゲーム性、キャラクター性と話題性が必要なのである。

全く同様なことが言えるのが、大型筐体もの。都会に集まる一流ゲーセンしか採算のとれない高額化、使い回しのソフトを作らない状況が続いたため、出回りが少なくなり、プレイヤー層の減少を招いた。そのツケが今出てきている。

ゲームセンターは、多くのジャンルが総合的に遊べて、地方の中小オペレーターが栄えてこそ未来がある。ゲームセンターの数が減れば、影響力、基板のはける枚数も減り、アーケードメーカーより家庭用メーカーのほうが強くなるのは自然の流れだ。目先の、自社のみの利益を求めて大損しないようにしてほしい。

表紙の裏をとれ

●どうも「テクノドライブ」地下活動員羽田地区担当のアリイです。いきなりですがコレはキテる！なにがってアナタ「テクドラ」決まってんだろ。このゲームかなり脳全開で作ってあるんで、6月下旬（予定）には、みんなゲーセンに乗り込んでくれ。置いて無ければ店長脅してでも入れてもらってくれよ。
えっ表紙？スペースがない。
（セガ 有井伸孝）

■待って〜もうひとこと

●桜も散り、今年もゴールデンウィークが近づいてきたけど、みんなの予定は何かな？ 旅行に行くのもいいし、ゲームをやりこむのもいいね。僕らもそんな君らのやりこみに負けないように、5月中旬に「リアルバウト餓狼伝説2」、5月末には「エアガイツ」とラインナップは充実。きっとみんなの期待にこたえるような本にするから、腕を磨いて待っててね。 （ムック班）

GAMEST 5月30・6月15日合併号

■平成10年6月15日発行 第13巻15号通巻224号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N,O C•LAN
KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん
アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED
珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU
伊勢猫 しじみ 借金 KMT DS-1 ちゃっきー
RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木
スー 善之字元帥 MIO 福田柵太郎
猿渡雅史 霜田和人 鈴木規康 辻本圭介
山下浩志 北裏裕章 小山内俊明 青木珠美
二田祐樹 遊佐孝之 竹森眞由美
松田史征 我妻禎文 花澤貴宏 加賀栄臣
岩崎洋子 濱田真一 佐藤潤一 鈴木宏昌
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室 西村光賢
ローリングストーン エジマ企画



サクラ大戦2
Sakura Wars
〜君、死にたもうことなかれ〜
TM
MMV
主題歌
CDシングル
檄！帝国華撃団（改）
作詞：広井 王子／作曲：田中 公平／歌：横山 智佐、富沢 美智恵、高乃 麗（帝国歌劇団）
NOW ON SALE
c/w 夢のつづき 歌．横山 智佐 ほか（帝国歌劇団）
c/w 檄！帝国華撃団（改）オリジナル・カラオケ <合計3曲>
定価：¥1,050（税込）／品番：MJDA-90002
CDアルバム
サクラ大戦2 歌謡全集
全作詞：広井 王子／全作曲：田中 公平／歌：横山 智佐 ほか（帝国歌劇団）
NOW ON SALE
セガサターンソフト「サクラ大戦 2」を彩るボーカル楽曲をすべて収録したスペシャルアルバム。
総勢12名の人気声優が参加。各キャラクターの魅力的かつ個性溢れるソロ楽曲等、全14曲を収録。
定価：¥3,150（税込）／品番：MJCA-00021
一 檄！帝国華撃団（改） 歌）横山智佐、富沢美智恵、高乃 麗（帝国歌劇団）
二 メトロで行こう 歌）渕崎ゆり子（李紅蘭）
三 生きてる喜び 歌）高乃 麗（マリア・タチバナ）
四 春が来る 歌）横山智佐（真宮寺さくら）
五 南風GOGO 歌）田中真弓（桐島カンナ）
六 愛しのジャンポール 歌）西原久美子（アイリス）
七 絶対運命のタンゴ 歌）富沢美智恵（神崎すみれ）
八 恋の発車オーライ！ 歌）氷上恭子、岡村明美、増田ゆき（帝劇三人娘）
九 少年レッド主題歌 歌）渕崎ゆり子（李紅蘭）
十 都の花ぞ 歌）折笠 愛（藤枝かえで）
十一 もしも… 歌）岡本麻弥（ソレッタ・織姫）
十二 イカルスの星 歌）伊倉一恵（レニ・ミルヒシュトラーセ）
十三 奇跡の鐘 歌）横山智佐 ほか（帝国歌劇団）
十四 夢のつづき 歌）横山智佐 ほか（帝国歌劇団）
■ 全作詞：広井王子 ■ 全作曲：田中公平 ■ 編曲：田中公平（三、十一）／岸村正実（二、五、八、十三）／根岸貴幸（一、六、七、九、十二、十四）／宮崎慎二（四、十）
速報
サクラ大戦2 ビデオ回顧録（仮）
6月上巻、8月下巻 発売予定!!
さくらたち、登場キャラクターによるナレーションを中心に、ビデオならではの動く映像とわかりやすい説明で、「サクラ大戦 2」を体験しただれもが思いをはせることのできる映像アルバム。
サクラ大戦
オフィシャルファンクラブ
太正浪漫倶楽部
会員大募集！
年会費は5,000円（税込）です！
詳しいお申し込み方法は
下記までお問い合わせください。
〒150-0011
東京都渋谷区東3-14-22白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局
TEL.03-5467-3060
（月〜金10:00〜18:00）
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1996,1998
©RED 1996,1998
発売元：（株）マーベラス エンターテイメント http://www.mmv.co.jp/

プラズマハンター現る!

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN

隠しキャラの参入、フィールドやストライクを使った連続技の発展により、もはやミスは許されぬ時代へと変化しつつある。後れをとるな!

担当:GED

隠しキャラ「カエデ&ライオン」の●出現条件 ●使用コマンド大公開!

エンディングの分岐条件も要チェック。ちゃんと真のエンディング見てる!?

隠しキャラ乱入条件

①3回以上Pストライク技でフィニッシュする
②1回以上フィールドでフィニッシュする
③2回以上パーフェクトをとる
④1度もタイムオーバーになっていない
⑤コンティニューしていない

パーフェクトが取れりゃ、あとは簡単

CPU戦で時おり出現する隠しキャラ。その出現条件は右のとおり。

もっとも難しいのが、「パーフェクト2回以上」だが、まだCPUの動きが鈍い序盤のステージなら比較的狙いやすい。「1ラウンドでも負けたらダメ」というわけではないので、パーフェクトを逃してしまったら、わざと1ラウンド負けるのも1つの手だ。

条件を満たしていても、ステージ5では隠しキャラの乱入はなく、ステージ6に繰り越しになる。このとき、ステージ5でタイムオーバーやコンティニューをしてしまうと乱入条件が不成立となってしまうので注意してほしい。

乱入してくるキャラがカエデかライオンかはランダムで決まり、その比率は「カエデ:ライオン=2:1」となっている。

なお、カエデを使用している時は乱入キャラが自動的にライオンに、白虎かライオンを使用している時は自動的にカエデが乱入キャラになる。



ライオンは、ガード不能のプラズマストライクを持っている。画面が暗転したらジャンプか軸ずらしでかわそう。



双神影は上段攻撃。カエデの身体が[illegible]よう。

隠しキャラ使用コマンド

「カエデ」
レインにカーソルを合わせ、下下左左上と入力すると、レインの上にカエデが出現。

「ライオン」
白虎にカーソルを合わせ、上下左右左上と入力すると、白虎の上にライオンが出現。

まあ、使ってみてよ

カエデとライオンは、プレイヤーキャラとして使用することもできる。これらは、一定時間の経過などで使用可能となるが、キャラクターセレクト画面で右のコマンドを入力すれば、まだ出現していない台でも遊ぶことができる。



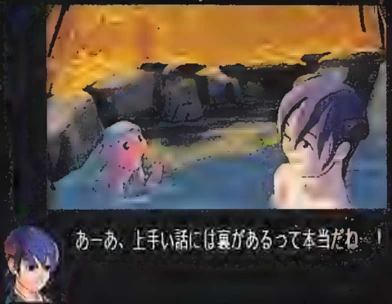
レインや白虎とは、必殺技やプラズマコンボが違うだけでなく通常技の性能までもが微妙に違うので、使う場合は新キャラだと思ったほうがいいだろう。それぞれの技表や基本戦法などについては、次ページ以降を参照してほしい。

エンディング分岐条件

ステージ8のボスを倒した時点で、戦闘力(スコア)が8万5000以上だと、最後にもう一人と闘うことになり、エンディングが変化する。

3本制(ノーマル設定)だと9万5000だが、1本制だと7万、5本制だと11万ポイントが必要。コンティニューしていてもOKだ。

まあ、特にスコア稼ぎを意識しなくても、プラズマストライクを多めに使っていくだけで簡単に規定スコアを超えられるはず。もし真のエンディングを見ていないなら、さっそく挑戦してみよう。



ハッピーエンドで念願の温泉に。

期待の数々に思わずヒートアップ!
これで決まりだ! 新作スープレックス!

HEAT UP HEAT UP

カエデ



最大の狙いは空中コンボにあり。ガードを揺さぶり、チャンスをつかめ!

担当:GED

コンボに氷龍 返し技に炎龍

まずは必殺技とプラズマストライクの紹介から。

●影縫い
出の遅い飛び道具だが、ヒット時にほんの少しだけ行動不能にさせる効果がある。

●破砕光輪
主に、隙の大きいプラズマコンボをガードされた時にフォローのために使う。ガードされるとそれなりに隙はあるが、反撃をくらうほどではない。相手が手を出すところでカウンター狙いで使うといい。

●夏塩蹴
空中コンボの締めに使う。最大の利点は、ヒット後に自キャラの目の前に落ちてくるので、起き攻めがしやすいということ。

●双神影
中段攻撃で、ヒット時に相手を浮かせる性質を持つ。ガードされた時の隙はかなり大きいが、空中コンボで大ダメージが狙えるので使わない手はない。下K、下B、BBといった下段攻撃から「最速でキャンセルすれば」連続技になるという点も重要。

●氷龍招来
氷龍と共に真横に突進するプラズマストライクで、空中での使用も可能。おもに空中コンボの締めに使っていく。

●炎龍招来
相手の足元から、炎龍と共に上昇するプラズマストライク。使用した直後に自キャラの判定が消え、距離に関係なく相手の足元から出現する。返し技や、相手の攻撃をスカすカウンター技として使うこともできる。空中使用可。

プラズマコンボと双神影でガードを崩せ!

今回は、即戦力となるPCだけを紹介しておこう。

●下KK、下KB
下KKは、下段から空中コンボを狙うためのPC。ガードされると密着状態で隙だらけとなってしまうので、破砕光輪につないでフォローするといい。
下KBは、下段・下段の連続技で、ヒットすればダウンを奪える。下ガードしがちならキャンセル双神影にいってもいいだろう。

●BBB、BAK、BBK
カエデの通常技のなかで、もっとも攻撃発生が早いのが立ちBで、そこから派生するのがこれらのコンボ。
BBBは、2打目が下段なので、下ガードを意識させるために混ぜていく。3打目のBだけはキャンセル不可。
BAKは、最後のK(2段かかとぶれす)が中段で、この後はヒット、ガードを問わず、こちらのほうがわずかに先に動けるので、BAKから下Bなどの連携にいくといい。どれもキャンセルが可能だが、2段かかとぶれすは1段目にしかキャンセルがかからない点に注意。かかとぶれすの1段目キャンセル双神影は連続技にもなる。
BBKは、上・下・下段のPC。スライディング(K)は、ガードされると隙だらけなので多用するPCではないが、BBで下段攻撃が終わりだと思って立ちガードしている相手に有効。ただし、ヒット表示は3ヒットになるが、スライディングはコンボになっていない点に注意。ガードされたら破砕光輪でフォローしよう。また、ガードされることを前提にすばやくキャンセルし、影縫いや双神影につないでみるのも面白い。

最大の狙いは空中コンボ!

カエデの重要なダメージ源となる、下KKや双神影からのオススメ空中コンボを紹介しよう。

●下KKから
①上りK→
上りAキャンセル氷龍
②上りK→上りK→
下KKキャンセル夏塩蹴

①で4割くらいのダメージ。上り蹴りが当てにくいキャラもいるが、レバーを斜め上に入れっぱなしにし、のっかり(下りK)にならない程度に遅めに蹴りをだせば全キャラOK。難しいようなら、上り蹴りを省き、上りAキャンセル氷龍にすれば超安定。ダメージも大差ないし。
②はゲージがない時や温存したいときに使っていく。氷龍がフルヒットしなかったときのことを考慮し、夏塩蹴後の起き攻めを重視したい場合にもオススメだ。ゲージが7割ほど溜まるのも大きな魅力。



下KK(下段攻撃を[illegible]せたら



上りKを2回当て、



下KKキャンセル夏塩蹴で締める。ゲージがあるなら氷龍コンボでもOK。

●双神影から
①垂直ジャンプ下りA→
上りAキャンセル氷龍
②垂直ジャンプ下りK→
上りK→上りK→
上りAキャンセル氷龍

①は、(氷龍のヒット次第だが)4割ほどの体力を奪う超安定コンボ。
②は、氷龍がフルヒットすれば5割以上のダメージを与え、なおかつ6割ほどゲージが溜まる。レバー入れっぱなしで下りKを当て、着地時に一瞬歩いてから上り蹴りにいくのがポイント。
ゲージを使用しない場合は、上りK2回後を下KKキャンセル夏塩蹴にするだけでOK。ダメージは4割弱くらいで、ゲージは8割溜まる。



双神影(中段攻撃)がヒットしたら空中コンボのチャンス!



下り蹴りを当てたら、上り蹴り×2につなぐ。



そして、上りAキャンセル氷龍で5割!

「モグラたたき」スタート!!

プラズマフィールドがヒットすると、モグラたたきモードに入る。A・B・Kそれぞれのボタンで、カエデは叩く場所を、相手は出現する場所を指定することができる。
4回目からは運次第だが、始めの3回は遅いのでしっかり狙うこと。平均的に見て、ダメージの低いプラズマフィールドの部類に入る。

壱の術・影縫	⬇⬊➡+A
弐の術・破砕光輪	⬇⬊➡+B
参の術・夏塩蹴	⬇⬊➡+K
四の術・双神影	⬇⬋⬅+A
プラズマストライク	
奥義・氷龍招来	⬇⬊➡+AB
奥義・炎龍招来	⬇⬋⬅+AB

ライオン



さすがは百獣の王

虎とは違うその強さ。圧倒的なまでの固め能力。

担当 M.V.P

隠しキャラ2人目は、ライオンである。白虎のカーソルの上に出るこのライオンは、白虎と通常技こそ同じだが、プラズマコンボ、必殺技が違うのでまったくの別キャラと見ていい。

必殺技を軽くチェック

ライオンの必殺技は、実はどれもあまり使わない。というのも、通常技で組み立てていくのが有効で、必殺技にその役目はあまりないからである。これを前提に軽く見ていこう。

●転身雷撃

回転しつつ突進するこの技は、連続技に使うといい。A、B、Kのそれぞれで軌道が違うが、主にAのみ使用していく。ガードされると手痛い反撃が待っているので、きちっとヒット確認していくこと。



基本はAのみ。最も軌道が低いものだけ使おう。

●雷音衝

口から衝撃波を出すこの技は、出が遅く連続技にはならないものの、遠距離での牽制としては使っていく価値がある。技を出した後の隙が小さいので、たまに出していってもいいだろう。

●崩撃、崩撃卍

白虎のそれとまったく一緒で、基本的には無理に使う必要はない。その移動力だけはプラズマコンボのフォローとして使っていきたい。

具体的には、A×4のプラズマコンボの隙を、崩撃卍の移動のみでキャンセルしてそのまま起き攻めにいく形として使っていく。

●大疾風斬

1つめのプラズマコンボは、攻撃力のある側転で、空中で出すことも可能な技である。しゃがんでいる相手を投げた後の追い打ちとして使っていくのがいい。ケズリ能力もそこそこあるので、最後に使っていってもいいだろう。

●裏瞬獄

相手に向かって跳びかかり、そのまま投げを決める技。決まると大ダメージなのでたまには決めたいが、結構避けられてしまうので多用は禁物。



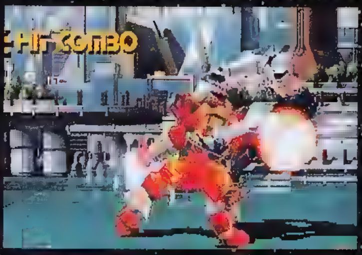
投げの後の追い打ちに大疾風斬を使っていこう。なかなか減る。

これがプラズマコンボだ

それでは、メインとなるプラズマコンボについて見ていこう。

●A→A→A→A

これがメインのもの。4発すべて連続で、出も早く4発目が当たれば相手はダウンする。従って、崩撃卍でキャンセルをかければすぐに起き攻めに移行できるのだ。4発出さないで途中で止めて投げや他の技に続けていってもOK。



A×4がメイン。途中で止めて他に派生するといい。

●↓K→↓K

出の早い足払いを2発当てた後に、なんとA×4が連続となる。つまり下段からのコンボになるわけだ。↓Kは技の戻りが早いので重宝するぞ。

次はプラズマコンボではないが有効な技について2つ見てみよう。

●↓B

Aを嫌がる相手が軸移動しようとしたなら、この↓Bの出番。軸移動をすべて封じるうえに、この後A×4が連続になるのだ。下段なのでプラズマリベンジやリフレクトKにひっかからないのも強み。技の戻りが遅いので連発はできないが、多めに使っていくことになる。

●←K

浴びせ蹴りのような技。この技はプラズマコンボの要領で入力すると、ほぼすべての技から出していける。そして宙に浮いているので相手の足払いをスカして攻撃することが可能で、ジャンプ防止も兼ねている非常に頼もしい技だ。しかも、しゃがみガード不能。技の出が若干遅いので、起き攻めや●↓K下段を意識させておいて使うと効果的だ。ヒットしていたらなんとA×4が連続になる。うまく使っていこう。



先行入力で←Kの中段を出そう。ヒットすれば連続技だ。

要は強いのね

以上のことをまとめると、

●下段
●中段
●軸移動封じ

の各技からA×4が連続になるということになる。非常にいい感じだ。

また、Aは、歩きつつ単発でガードさせていくと、相手はプラズマリベンジかリフレクトを使うしか脱出方法がないので（連続ガードでくらうことも不可能）、ゲージを溜め放題なのである。

転身雷撃	↓↘→+AorBorK
雷音衝	↓↙←+K
崩撃	↓↙←+M後AorBorK
崩撃・卍	↓↘→+M後AorBorK
特殊移動技	
迅雷蹴	ジャンプ上昇中↓+K
疾空走	空中で→→
二段跳躍	ジャンプ中にレバー上
賦羅図魔爪	二段跳躍中にM
プラズマストライク	
大疾風斬	↓↘→+AB
裏瞬獄	↓↙←+AB

獅子と虎のプラズマフィールド

プラズマフィールドは重要なダメージ源。溜めたゲージはほとんどこれに使っていこう。

さて、フィールドを当てた後どうするか？というと、

●相手に近づいて↓Kを当て、浮いた相手にジャンプ攻撃をたくさん当てるのだ。

相手の吹っ飛びの着地に合わせて↓Kを当てると、相手が高く浮くので、すぐさま前方ジャンプしつつAorBを連打しよう。空中だと攻撃力が高く、体力4分の1は奪える。着地後にうまくもう1セット入れられれば、体力を半分奪うことが可能だ。



相手のダウン寸前にしゃがみKを当てて浮かし…、



すぐにジャンプ攻撃をビシバシ当てろ!!貴重な大ダメージ源だ。

レイン



プラズマフィールドに賭けろ!

巷では、ブラックカラーのレイン（Mボタン）が大人気。とある人は「Hっぽいから」と言っていたが…。ウム、たしかに。

担当：第四帝国王女親衛隊見習いモモヤン

中距離をキープするのが基本

リーチを生かした中距離戦を得意とする、レイン。相手の間合いの外から攻撃を仕掛け、チクチクとダメージを与えていくのが基本となる。

中距離戦でのオススメ技は、B↓B↓B↓Bのプラズマコンボだ。リーチがあり軸移動にも強く、一段目がヒットすれば連続技にもなるのが強みである。ガードされた場合には、バーチカルソード（A）でキャンセルして、安全に引き離そう。



B→Bをガードされたら…、



キャンセルバーチカルソードで仕切り直し。

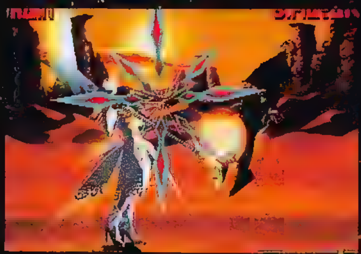
でも、狙いはコンボ!

このように中距離で牽制しているが、本当の狙いは近距離でのコンボにある。下K↓Kからの連続技がメインで、プラズマフィールド（以下PF）を使うと効果絶大だ。どういった連続技を使うかは、下を読んで覚えてほしい。

近距離でコンボを狙うのが目的なのだが、近距離戦は得意ではない。技の出が遅いので、殴りあいになると負けてしまうだろう。

近距離で相手に攻められた場合に有効なのが、スピニングサイズとギャラクティカストームだ。

スピニングサイズは出が早いので、相手の攻撃に隙があれば、割り込めるぞ。さらに攻撃を出しながら移動できるので、そのまま後退してもいいだろう。



近づかれたら、スピニングサイズで追い払おう。

ギャラクティカストームは、攻撃発生も早いが、なんといっても無敵時間があるのが強力だ。問答無用で巻き込むぞ。奇抜な戦法としては、ラウンド開始前に近寄って、開始と同時に使ってみよう。相手が攻撃的ならば、よく当たるぞ。



無敵時間が存在する、ストーム。対空技としても有効だ。

レインはコンボがすべてなので、下のコンボをしっかりと覚えよう。

レインのこれだけは覚えようコンボ集

●B↓A↓（連続ではない）K↓チャージサイズα↓ギャラクティカストーム

B↓A↓Kのプラズマコンボは連続技ではないが、Kが中段攻撃になっているので、ヒットさせやすい。そこからチャージサイズ↓ストームまでは、連続技になる。ストームは落ち着いて入力しよう。

●ジャンプK↓下K↓A↓A↓A↓バーチカルソード(C)

ゲージがない場合のオススメコンボ。浮いた相手をA↓A↓Aで拾うのは難しいが、ダメージとゲージ増加量がなかなかなので、狙う価値はある。Aを当てるときに、少し前進するのがコツ。練習は必要だぞ。



下K→Kで浮かした後、少し歩いてから…、



A→A→Aを出そう。最後は、キャンセルバーチカルソードだ。

●ジャンプK↓下K↓K↓PF↓チャージサイズβ↓バーチカルソード（A）↓スピニングサイズ↓PF↓スピニングサイズ×2↓PF↓スピニングサイズ×2

ゲージ3本を使った、豪快なコンボ。うまく決まれば、大ダメージが狙える。

このコンボのコツは、PFの効果時間が切れる直前に攻撃をヒットさせ、凍り漬けの状態でPFを終わらせることだ。タイミングがすべてなのだが、掲載したコンボ通りに技を早めに出していけば、ほぼ連続技になるぞ。

PFを直接当てた場合には、スピニングサイズ×2だけで十分だ。



まずは、下K→Kで浮かしたところにPFを当てて…、



チャージサイズβを当てる。溜めは、PF発動時に作っておこう。



そして、間髪入れずにバーチカルソード。



続けて、スピニングサイズで移動しながら攻撃しよう。



凍り漬けの相手に、再びPF。ダッシュを使う場合もあるぞ。



ダッシュで近づいてスピニングを2回。2回目は最速で出すのがコツ。



そして、最後のPF。



やはり、ダッシュからスピニングを2回。場合によっては3回入れる場合もあり。

ハヤト&ブラックハヤト



対戦でハヤトが狙うのは、コマンド投げの白虎砲。

担当:SHO

白虎砲の特性

ハヤトの必殺技である白虎砲は投げ技で、決まると相手を上に放り投げるといった攻撃なのだ。

この白虎砲を使った戦法がハヤトの狙いでもある。というのも、相手を浮かせた後にさまざまな連続攻撃ができ、大ダメージを与えることが可能となるからだ。

白虎砲を狙うには、相手に近寄らなくてはならないのは当然なのだが、不用意に近寄ったのでは、反撃をくらうのは目に見えている。

そこで、白虎砲を決めやすい連携を考えてみると…

- ●ジャンプ攻撃
- ●軸移動
- ●ダッシュ中A（疾駆突）

以上の攻撃の後に狙うといい連携となり決まりやすい。ジャンプ攻撃のときは、地上の相手にジャンプ攻撃をガードされたときに使うようにしたい。

ジャンプ攻撃がヒットしたときには、素直にプラズマコンボからプラズマストライクにつなげたほうがいいだろう。

次に軸移動の後に狙うパターンだ。

軸移動中に、コマンドを先行入力しておけば、軸移動後に白虎砲が出るので非常に強い連携となる。

これは、ジャンプで跳び込んだ後などに狙ってみるのもいいし、ダッシュAから軸移動してみるのもいい。

軸移動して相手が動いているときにはプラズマフィールドを使うのがいいが、白虎砲も適度に交ぜていくとより効果的な攻撃連携となるので狙ってみるといい。

最後にダッシュAからの連携だが、これはダッシュAの硬直が非常に短いため、早い連携で白虎砲につなげることができるのだ。

しかし、ダッシュAからの白虎砲は、相手が軸移動したら簡単にかわされてしまうので、相手が軸移動を使ってくるようであれば、ダッシュAの後に、Bボタンから始まるプラズマコンボに変化させてやろう。

そうすれば、相手は軸移動しづらくなるので、白虎砲が決めやすくなる。

あと注意したいのが、ダッシュA後の白虎砲は、コマンドの先行入力がきかず、ダッシュAの技硬直が完全に終わってからコマンド入力しないと、蹴りが出てしまうので、ミスがないようにタイミングを覚えて、心掛けたい。



ダッシュAの後には、



白虎砲か



B斬りの2択をかけよう。

連続コンボ

ここではハヤトの実戦的な連続技を紹介していこう。

まずは、上で述べたように、白虎砲からの連続技だ。

流れとしては、白虎砲で浮かせてから、前にステップしてA斬りを1回当ててからキャンセルをかけてプラズマストライクを入れるというものなのだが、ハヤトとブラックハヤトでは、若干やり方が変わってくる。

ハヤトのプラズマストライクは円月を使用し、ブラックハヤトの場合は紅蓮天破を使う。

白虎砲のあとにステップしてA斬りをするところまでは同じなのだが、ブラックハヤトの場合、浮いている相手になるべく近寄ってからA斬りを当てないと、紅蓮天破をヒットさせることはできないので注意してほしい。

もうひとつは、紫電・改の下り斬りがヒットしたときのみの連続技なのだが、このとき相手はゆっくりと倒れ込むので、そこに斜め前下Aをヒットさせ相手を浮かせてからプラズマフィールドにつなげるのだ。

浮かせたあとにはプラズマストライクでもいいのだが、プラズマフィールドが連続技になる唯一の連続技なので、紫電・改がヒットしたときにはぜひとも狙ってみてほしい。



白虎砲で浮かせたら、



前ステップして、



A斬りをヒットさせ、



キャンセルをかけてプラズマストライクへつなぐ。



紫電・改の下りがヒットしたら、



斜め前下Aで相手を浮かせ、



プラズマフィールドを張れば、



すべてが連続攻撃となる。

最凶の連続技、早くも(早すぎ!?)大発表!!

うなる超絶コンボ→連続技特集

スターグラディエイターたちの脅威の可能性が、いまここに集結!!

担当:神保町グラディエイターズ

ゼルキン&イーグル

トップバッターを飾るのは、鳥人ゼルキン&コスプレ野郎イーグルだ。

ライジングブレード1発止めからの連続技が豊富で、A→K→ライジングブレードは、ゼルキン、イーグルともに安定。ゲージがない場合はコレ。ライジングブレードの後は、スカイジャベリンで逃げられて安全性は高い。

2番めのプラズマフィールドは、同じくライジングブレードから。着地後にすぐジャンプして、即プラズマフィールドを出さなければならない。うまくいけば、フィールドが終わった後にさらに追撃が可能だぞ!

A→A→A もしくは ⬇K→⬇K→⬇K
- ▷ ライジングブレード(1発止め)
  - ▷ A→K→ライジングブレード
  - ▷ ジャンプ→プラズマフィールド(軽・中量級限定)
  - ▷ ジャンプA→ブルーストーム(ゼルキン)
- ▷ 2発止め→スカイジャベリン×2


プラズマコンボ(A・A・A)をキャンセルして、


ライジングブレード1発目を当てて、


相手より先に着地して、すぐジャンプしてA。


すぐさまキャンセルしてブルーストームで拾う。ダメージもなかなか。

ブラッド&シェイカー

ブラットの連続技は、コマンド投げ(➡⬊⬇⬋⬅+K)からの連続技を集めてみた。すべてジャンプAを2発入れてから、プラズマフィールドにつなぐ。発動したら、なるべく早くコマンドを入力しよう。でないと、サプライズが最後までヒットせずに、反撃される。

二つ目の■印コンボは、プラズマフィールドがきれた瞬間の、前ジャンプAが難しい。三つ目四つ目のは、ゲージをすべて使ってみた。フィールド発動中最後のジャンプAはタイムがきれる少し前に入れておくのがコツだ。

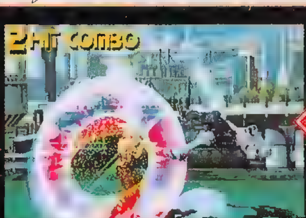
●➡⬊⬇⬋⬅K→ジャンプA→ジャンプA→プラズマフィールド→(➡⬇⬊A→
- ▷ A→A→B)→ダークサプライズ×3
- ▷ 前ジャンプA→プラズマフィールド→(A→A→B)→ダークサプライズ×3

●➡⬊⬇⬋⬅K→ジャンプA→ジャンプA→プラズマフィールド→(A→A→A→→ジャンプA)→プラズマフィールド→(A→A→A→ジャンプA)→A
- ▷ マーダラスバルカン(シェイカー)
- ▷ ライジングトルネード(ブラッド)


コマンド投げ(➡⬊⬇⬋⬅+K)で相手を高く浮かせたら、


すぐジャンプAを1発当てて、


着地後もう一度ジャンプAを当てる。


そしてプラズマフィールド発動で拾って、


➡⬇⬊+Aを1発当て、


A・A・Bとダメージを重ねる。


そして、最後のBをキャンセルして、ダークサプライズでフィニッシュ。

■ 連続写真で解説してあるコンボです。

ジューン&エル

●空中スターライトシュート➡⬈A➡⬈A➡K➡K
➡K ─┬▷対空版ハッピーブラックホール(ジューン)
　　　└▷シューティングスター(エル)

●⬅B➡プラズマフィールド➡(前進しながらB連打)
➡⬈A➡シャインドリーム+追加入力A

ホントに新体操を演技しているような、ジューン&エルの連続技。空中スターライトシュートを、相手のかなり近い間合いでヒットさせないと、⬈+Aがつながりにくい。

ふたつ目の連続技は、くらってるほうにしてみれば「もうやめれ〜」って感じの連続技。プラズマフィールド中の前進が難しければ、単発で撃ちながら、ある程度近づき、タイマーが3分の1をきったあたりで、前ジャンプと同時にAを連打するとちょうどいいところで、フィールドがきれる。空中スターライトシュートから、⬅+Bもつながるぞ。



⬅+Bをヒットさせ、相手を強制的に振り向かせ、
すぐにプラズマフィールド発動。
リングを撃ちながら近づいて、
フィールドがきれたら⬈Aで拾って、
ハッピーブラックホールでフィニッシュ。

サターン&プリンス

●イヌ・ノ・サンポ もしくは ⬈+K ➡ジャンプK➡空中ファイヤークラッカー
●イヌ・ノ・サンポ➡A➡イヌ・ノ・サンポ
➡B ─┬▷ファイヤークラッカー
　　　└▷インフィニティヨーヨー(サターン)
●⬇+K➡ローリング・マイ・ウェイ(プリンス)

この二人の連続技は、「これでもか!!」って、スキほーだい大暴れしている。ほかのキャラと比べると、かなりおとなしめ。

ふたつ目の、イヌ・ノ・サンポから始まる連続技は、初段をほぼ密着した状態で、相手にヒットさせないとつながらない。

三つ目はかなりヤバめで、⬇+Kが相手にヒットしているときはモチロン、ガードされていてもOK。間合いが多少離れてしまうが、まず逃げられることはないので、ガンガン使っていこう。



密着からイヌ・ノ・サンポで打ち上げて、
立ちAで拾い、
キャンセルして、ふたたびイヌ・ノ・サンポで打ち上げる。
今度は立ちBで拾って、
またキャンセルして、インフィニティヨーヨー。

G・ビルシュタイン&ビルシュタイン

●ジャンプK➡⬅B➡プラズマフィールド➡
(デッドリーブレイク➡ギガンティックエクスプロージョン×2)
➡ブレイズソード
(Gビルシュタイン)
●ジャンプK➡K➡K➡ナイトメアブレイズ➡ナイトメアブレイズ

二つの連続技は、ともにジャンプKからスタートするが、2段目の、⬅+BとKのどちらも着地した瞬間に入力しないと、連続ヒットにならないので注意。タイミングは若干キビしいぞ。とはいえ、⬅+Bは単体でも狙うべき技だろう。ゲージが余っていたら、フィールドから[illegible]つなごう。

ふたつ目のナイトメアブレイズのつなぎは、[illegible]ブレイズを[illegible]ないと[illegible]ダメージにはならない。このタイミングはかなりシビアだ。



⬅+Bで相手を振り向かせたら、
プラズマフィールドを出す。
まずはデッドリーブレイクで、相手を浮かせて、
ギガンティックエクスプロージョンを2回。
ちょうどフィールドがきれるので、落ちてくる相手にブレイズソードでシメ。

(ピンクの枠) 連続写真で解説してあるコンボです。

●K→A→B→暗黒吸引(ゴア)
●寝てから→立ちA→暗黒吸引→流星招来(ゴア)
●K→A→B→B→爆炎投射(ルカ)

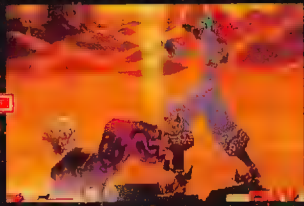
●寝てから→K→プラズマフィールド→(A→B→↓↘→+A)×2→A
→暗黒吸引(ゴア)
→獄炎焼却(ルカ)

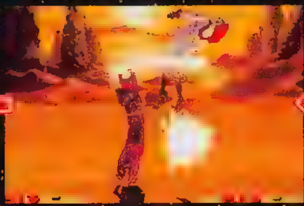
ゴア & ルカ

ゴアもルカも、フィールドが発動中の連続技が超強力。発動中の、→↓↘のつなぎが難しいが、ダメージがものすごい。難しかったら、A・Bを3回でもイイ。一応連続技、のダメージ補正が入っているとはいえ、どちらのキャラも、最後をキッチリプラズマストライクで抑えてくれる。

ちなみに、寝てから(↓↓)攻撃してとあるが、ムリに使う必要はない。とにかく破壊力があるので頼れるぞ。

三つ目の連続技は、新たに見つかったプラズマコンボキャンセルの連続技だ。


まずは寝てから。


Kを当て、相手を浮かせる。


プラズマフィールドで拾って、



まずはA・Bから。



↓↘→+Aの爆風で、相手を浮かせ直す。



そこからふたたびA・Bを2セットから↓↘→で拾い直して。



フィールドがきれたところでAで拾う。



キャンセルしてプラズマストライク。とにかく減るぞ。

●↘K→K→A→プラズマフィールド
→ロワービームバズーカ×3→プラズマフィールド
→ロワービームバズーカ×3→プラズマフィールド
(オートファイア)

ベクター & オメガ

シメを飾るのは、現在ひどい連続技ランキングの2位のベクター&オメガだ。

ロワービームバズーカを当てるタイミングに、チョットコツが必要で、落下中の相手に当てつつ、3発撃ったら急いでダッシュして接近。バウンドしている相手にふたたびプラズマフィールドを当てる。

最後のオートファイアも、うまく上下を調整しないと、あまりダメージが[illegible]ので、練習が必要だ。

とはいえ[illegible]ドされると、ス[illegible]さい状態になるので[illegible]はそれなりに度胸がいる。



↘+K・Kで相手を打ち上げて、



Aで追い打ち。



落ちてくるところをプラズマフィールドで拾って、



ふたたび落下してくる相手に、オートファイアは当てずにバズーカを3セット。



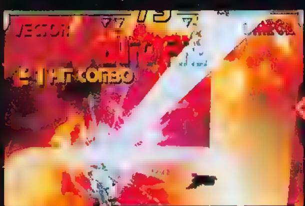
フィールドがとけたら、ダッシュしてもう一度フィールドを当てる。



しつこくバズーカを3セット入れて、



さらに、バウンドしている相手を、フィールドで拾い、



オートファイアでフィニッシュ。ゲージの約9割を持っていく!

2人同時プレイがオススメ!

TIME CRISIS II
タイムクライシスⅡ

今までのガンシューティングとはひと味違い、連携プレイが非常に重要なこのゲーム。業界初の2画面通信は伊達じゃないぜ。

担当：善之字元帥



ROBER BAXTER(2P)　KEITH MARTIN(1P)

この号が出ているころには、おそらく近郊のお店でちらほら見かけることであろう、タイムクライシスⅡ。今回は、このゲームのルールについてのおさらいと、最大のウリである、2人同時プレイ時のルート分岐について説明していこう。もちろん、今回から読み始めるキミも安心だ。

ガンシュー業界初！ 2画面通信

今までにも、2人同時プレイが可能なガンシューティング（以下、ガンシュー）は何種類もあったが、それはあくまで「1つの画面内に現れる敵を2人で撃つ」というタイプのものであった。しかし、タイムクライシスⅡは、2人同時プレイ時の画面がそれぞれ独立しており、「違った視点から見た敵を2人で撃つ」ことが独特のゲーム性になっている。もちろん、1人でもプレイ可能だが、その面白さは2人で協力してこそ最大限に発揮されると言えよう。

本誌の攻略も、2人同時プレイを前提とする予定なので、プレイの際には、ぜひ友達を誘って2人でプレイしよう。

基本ルールと画面構成

このゲームも、ガンシューだけあって、基本ルールは非常に単純。要するに、「次々と現れる敵を撃つ」これだけである。しかし、生き残るためには、このほかにもいくつかのルールを覚えておかなければならない。詳しくは、下の項目を参照してほしい。

また、面構成は、それぞれが3エリアからなるステージ3つで構成されているぞ。

基本ルール

リロード

最近主流になっているガンシューは、プレイヤーの弾数に制限があるため、残弾数がなくなる前に弾倉交換（リロード）しなければならない。

このゲームでリロードする際には、足元のフットペダルから足を離し、いったん物陰に隠れるという手順をおこなうわけだが、リロードのために物陰に隠れているときには、敵の攻撃を絶対に被弾しないということをおぼえておこう。

これは非常に重要な要素で、例えば、敵の攻撃が厳しい場所などでは、一気にせん滅しようと考えずに、こまめに物陰に隠れ、敵を1人ずつ片づけていく、ヒット&アウェイ戦術のほうが適しているということなのだ。

このように、タイムクライシスの世界では、リロードという行動が単に弾倉の補給という目的にとどまらず、防御としても重要な役割を果たしている。単純に撃つことばかりを考えていては、なかなか先に進むことはできないぞ。



リロードのために物陰に隠れているときには、攻撃を被弾しない。

ゲームオーバーについて

タイムクライシスにおけるゲームオーバーについても説明しておこう。普通、ガンシューでは、敵の弾を受けるとライフが減少していき、残りライフがなくなるとゲームオーバーになるのだが、このゲームでは、ゲームタイトルが示すとおり、時間切れでもライフが減ってしまう。

先ほども説明したが、このゲームにおいてリロードしている最中は、敵から攻撃を受けないというメリットがある。しかし、物陰に隠れてばかりいては時間をどんどん消費し、規定時間内にクリアできなくなってしまう。

時には、ある程度のダメージを受けても突撃したほうがいい場合もあることを覚えておこう。



画面中央下の救急箱が自分の残ライフ。



ゲームタイトルが示すとおり、時間も重要な要素。残り時間でボーナスも入る。

被ダメージについて

さて、実際にプレイしてみると、意外にわかりづらいのが、「どの敵から被弾するとダメージを受けるか」という問題である。

基本的に、敵の撃つ弾にはプレイヤーに命中する弾と外れ弾があり、それぞれ敵が弾を発射したときのグラフィックが違っている。その中でも、命中弾は発砲の瞬間に赤い光（マズルフラッシュ）が出るため、これで判断し、まずは外れ弾よりも命中弾を撃つ敵を優先して倒していこう。

そして、最も危険な弾を撃つ敵が、赤い敵兵である。こいつは、必ず命中弾を撃ってくる上に、この弾を受けると、ライフが1つ減少してしまう。赤い敵兵は、最優先で狙っていくように心掛けよう。



命中弾は、発砲の瞬間に赤いマズルフラッシュが発生する。



赤い敵には要注意。一撃でライフを一つ奪われてしまうぞ。

期待の数々に思わずヒートアップ!
これで決まりだ！新作スーブレックス!!

連携プレイについて

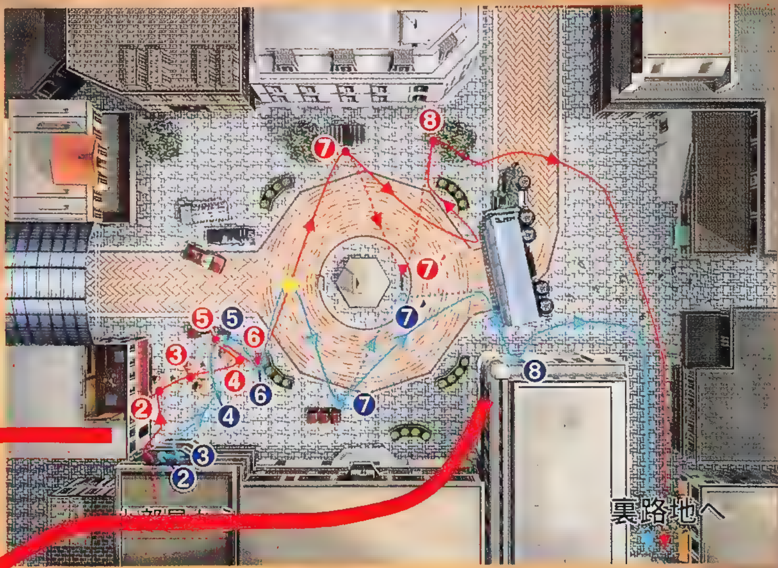
さて、基本的なルールを説明したところで、このゲーム最大のポイントである、2人同時プレイ時の連携について説明しよう。

まず、下の大きなマップを参照してみよう。これは、ステージ1・エリア1の全体マップで、このエリアは全部で8つの銃撃ポイントから構成されている。このうち、いくつかのポイントでは、2人が別行動をとって作戦を展開していくことになる。

今回紹介するのは、カフェテラスでの陽動作戦と、トラックの挟撃作戦。まず、カフェテラスでは、2Pがカフェテラスに降りて敵の目を引きつけ、1Pは2階のバルコニーから狙撃するという作戦をとる。2P側は敵との距離が近いのであまり無理せず、攻撃は1Pにまかせたほうが無難といえる。

その反面、トラック挟撃作戦では、お互いが敵と対面することになる。えてして自分の正面の敵だけに気をとられがちだが、パートナーの側に現れたやっかいな敵を協力して倒すことも重要だ。

もちろんこのような分岐・連携ポイントは、これから先のステージにも多数用意されている。これまでのゲームの2人同時プレイのように、お互いが好きなように敵を撃っていたのでは、先に進むのはおぼつかないぞ。



カフェテラスでの戦い



2Pのロバートは、バルコニーから飛び降りて敵の目を引きつける役目。敵との距離が近く危険なので、狙撃は1Pのキースに任せよう。



ロバートがカフェテラスに降り、敵の目を引きつけているうちに、キースは上から狙撃する。お互いの信頼関係が問われる場面だ。

茶色の敵は分岐敵

ここで、1人プレイ時のルート分岐についても説明しておこう。1人プレイ時には、パートナーはCPUが担当するがサポートはしてくれない。かわりに2人用では選択できない、パートナー側の進行ルートを選択することができる。

選択のポイントは、ところどころで登場する茶色い敵兵。こいつらは、必ず2人1組で登場するが、このうちどちらを先に倒したかによって、次のルートが決まるしくみになっている。

例えば、いちばんはじめの戦闘シーンで出現する分岐兵(写真)は、その直後のカフェテラスの戦闘場面のルートに関係しており、左側を先に撃つと地上に飛び降り陽動するルート、右側を撃つとバルコニーから援護するルートに進むことになる。

もちろん、クリアだけを狙う人は、敵との距離が遠い安全なルートを選択してもいいし、ハイスコアを狙う人は敵がたくさん出現するルートを選択してもいいだろう。とにかく茶色の敵が現れたら、撃つ順番を変えてみて、いちばん自分に合った攻略ルートを探してみよう。

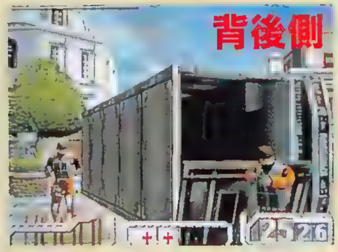


茶色の敵が、1人用プレイ時にルートを選択する鍵になっている。

トラックを挟み撃ち



トラック正面にまわったときには、画面右奥にパートナーが見える。自分の目の前の敵も重要だが、パートナーのサポートも忘れずに。

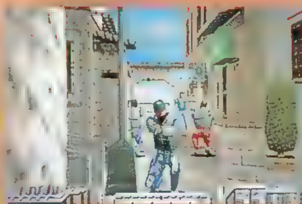


逆に、トラック背後にまわったときには、パートナーは画面左奥。コンテナから出てくる敵と、屋根からのバズーカ兵に気をつけよう。

その後の展開を紹介

さて、エリア1は市街地での戦闘が中心になるが、エリア2以降は、どんどん舞台を変えていくことになる。ほんの少しだけ紹介しよう。

まず、エリア2は、敵ボスを追って裏路地へと進んでいく。狭い通路では、いたるところに敵が待ち伏せしており、1人が進むときには必ずもう1人がサポートしなければ非常に危険だ。



エリア2。狭い路地裏を突破せよ！

そして、エリア3では、エリア2とはうって代わり、運河を逃げる敵ボスをボートで追いかける展開になる。揺れるボート上での戦闘は狙いを定めにくく、苦戦を強いられることだろう。



エリア3は、運河での戦闘になる。照準が定まりにくい。

このあとも、映画顔負けのスリリングな展開が待ち受けるこのゲーム。ガンシューが苦手な人も毛嫌いせず、ぜひ挑戦してみよう。

電車でGO!2 高速編 キャンペーン第2弾



ムック化出発進行！

6月下旬発売予定

前号にて「重大発表！」と謳ったのは、実はこのムック発売のニュースだったのです。
前作『電車でGO！』ムックに引き続き、今回も攻略記事充実はもちろん、企画記事もさらに充実したラインナップでお届けしたいと思います。詳細・正式な発売時期は追ってお伝えします。
乞うご期待！

今回も、ムックを出します！

電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2 ™

前号で予告した通り、秋田新幹線（こまち）の隠し警笛ポイント公開と、ペナルティ特集の2本立てでお送りする今回の電GO！2。ムックも発売されることが決まり、さぁ、ここからが本番です！

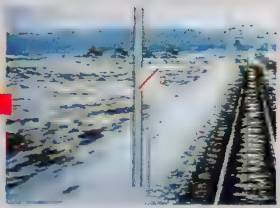
担当：GYU　協力：DE.㊝

ボーナスGETだぜ！ 第2弾 隠し警笛公開（セクション通過ボーナス含む） 秋田新幹線（中級・特級）

セクション通過とは…

前号で解説した秋田新幹線（中級）の攻略パターンを実践すればわかってもらえるハズだが、電GO！2には新しいボーナス要素として「セクション通過ボーナス」というものが追加された。

秋田新幹線に設置された「セクション標識」のある区間を惰行で通過することで与えられるこのボーナス。力行で通過してもペナルティを取られることはないので、確実にGETしよう（ただしセクション区間で停車すると減点）。



この2本の斜線のあるマークが、セクション区間の予告標識。



この標識から惰行開始。解除標識まで惰行すればボーナスだ。

●第1ポイント
秋田～四ツ小屋間
（残り800m～700m）



1つ目のセクションは秋田～四ツ小屋の残り800m地点だ。

●第2ポイント
神宮寺～大曲間
（残り535m～440m）



2つ目のセクションは最終区間の残り535m地点。惰行せよ。

秋田新幹線の隠し警笛ポイントはここだ！

秋田新幹線中級コースには、4つの隠し警笛ボーナスが隠されている。場所を覚えて持ち時間に加算すれば、それだけクリアも近づくぞ！

①大張野～羽後境間
残り960m地点



このトンネルの手前に1つ目の隠し警笛が…。

②羽後境～峰吉川間
残り1000m地点



2つ目の隠し警笛も、トンネルの直前！

③刈和野～神宮寺間
残り920m地点



3つ目の隠し警笛は、踏切の手前だ！

④神宮寺～大曲間
残り1110m地点



最後の隠し警笛は、神宮寺と終点、大曲の途中にある。

ゲームオーバーの原因について考えてみよう!

電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2

緊急特別講座

ペナルティの対象と減点ポイントについて

初心者プレイヤーが必ずつまずく、電GO!2のペナルティの対象と、減点ポイントを完全紹介!

運転士 知らせ灯無視

電GO!2で第一に注意しなければならないペナルティポイントが、知らせ灯の確認だ。

知らせ灯とは、客車の乗降ドアの開閉を知らせるランプのことで、このランプが点灯する前にマスコンを引いて発車すると持ち時間が減点されてしまうぞ。

初級コースと中級コースなら2秒と減点秒数も少ないが、上級コースや特級コースになると10秒も減点されてしまうので注意が必要だ。とにかく駅から発車する場合は、必ずランプの点灯を確認してからマスコンを引くように心がけるようにしよう。



知らせ灯無視の減点は初級なら2秒と小さいが…



上級や特級だと、10秒も減らされてしまうので注意しよう。

警笛標識無視

運転中に橋やトンネルにさしかかると、「警笛鳴らせ」を指示する標識が、画面右下の情報ウィンドウに表示されることがある。

この標識が表示されている間に警笛を鳴らすことができなければ、ペナルティとして持ち時間が減点されてしまうので、標識が表示されたら、素早く筐体の足下にあるフットペダルを踏んで警笛を鳴らすようにしよう。ちなみに前作では警笛を30回鳴らすと「警笛過多」として減点されたが、電GO!2ではこのペナルティはなくなった。いくら鳴らしてもOKなのだ。



画面右下に警笛標識が表示されたら、すぐに警笛を踏もう。



すみやかに指示に従わないと、ペナルティを与えられる。

速度制限標識無視

電車の運転速度の制限を指示する「速度制限標識」。この標識の点滅は速度制限標識の予告を意味しているが、これが完全に点灯した時点で、指示以下の速度に減速できなかった場合は、ペナルティを取られてしまう。

もちろん標識が完全に点灯している間は、指示された速度以下での運転が必要だ。

さて、この速度制限標識に違反しないコツだが、それはズバリ表示位置を覚えることにある。どの路線(コース)においても、標識の設置位置は固定されているので、表示位置を覚えてしまうのが最善の方法だ。



制限標識が点滅したら、すかさず指示以下の速度に減速。



点滅終了時に減速が間に合わなければ減点されるぞ!

信号無視(ATS作動)

速度制限標識とは表示条件こそ異なるが、運転中に電車の速度制限を指示する注意信号が点灯することもある。この信号の表示が消えた時点で、指示された速度に違反するとペナルティになる。

大きな特徴は以下の2点。

- **●違反した速度差によって減点秒数が決められる(初級、中級は上限が決まっているが、上級、特級には上限がない)**
- **●制限標識無視とは違い、ATSが作動するため、減点だけでなく、緊急停止を余儀なくされる**

くらうと結構イタイぞ…。



制限信号が表示されたら、すみやかに減速すべし。



信号が消えた時点で減速できなければ減点。注意せよ!

急制動(非常ブレーキ)

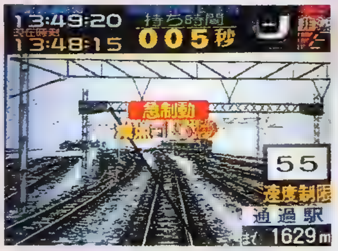
前作でも高速運転中にブレーキレバーを非常に入れてしまうと「急制動」としてペナルティを取られたが、今回の電GO!2でも、走行中に非常ブレーキを入力した時点でペナルティを取られるようになっている。

また、ブレーキレバーを一気に高いノッチまで引き上げると、乗客のリアクションが出るが、これはペナルティを取られない(ただしゲーム終了時の運転評価には影響する)

とにかく、電GO!2ではブレーキレバーを丁寧に扱うことが肝心。もちろん、非常ブレーキに入れるのは厳禁だ!



急制動をかけると減点。初級ならたいして痛くもないが…



京浜やほくほく(上級)、秋田(特級)では10秒も取られるぞ。

次号予告!

久々の企画記事「路線ルポ」を敢行!このノリこそが、電GO!2の記事のモットーだ!
次回「電GO!2ゆかりの地を訪ねて~ほくほく線編~」をお楽しみに!

停車・通過駅ダイヤ遅れ

ダイヤ通りに電車を運転させることも運転士の義務の1つ。電GO!2では前作と同様に、予定された駅到着時刻や駅通過時刻に1秒遅れるごとに、リアルタイムで持ち時間が減点されるようになっている。

このペナルティは、減点の単位こそ小さいが、ダイヤに遅れれば遅れるほどダメージも大きくなってくるので注意しよう。

特に秋田新幹線（中級）や（特級）、ほくほく線（上級）では、他のコースと違い、1秒遅れるごとに2秒ずつ減点されるので、致命傷につながる可能性が高いぞ。



予定された駅通過・停車時刻に遅れると…



1秒ごとに、リアルタイムで減点されていく。

駅構内再加速

停車する駅のホームの先端に進入した後に加速を行うと、「駅構内再加速」というペナルティが与えられてしまう。

初級コースと中級コースならマスコンのノッチを上げなければ力行状態でホームに進入しても問題ないが、上級コースと特級コースでは、力行状態で進入するだけでペナルティとなってしまうので注意しよう。

ダメージも10秒~15秒減点と大きいので、停車合格範囲の手前で停車してしまった場合以外、駅進入後はマスコンには触れないようにすることが賢明だ。



停車ホームに進入した後に加速してしまうと…



停車後に駅構内再加速というペナルティを与えられるぞ。

停止位置過走

電GO!2でも、前作同様、各停車駅に定められた停車合格範囲に対して、実際の停車位置がオーバーしてしまった場合はペナルティを与えられるようになっている。

このペナルティのダメージは、ほくほく線（初級）と秋田新幹線（中級）で1秒、そのほかのコースで2秒と、単位こそ小さいが、1mオーバーするごとにダメージが加算されていくので注意しよう。

ただし秋田新幹線（中級）の終点・大曲では、たとえ奥の壁に激突しても、一応クリアすることはできるぞ（無茶苦茶ではあるが…）。



停車合格範囲に実際の停車位置がオーバーしてしまうと…



1m単位で減点される。5m以上オーバーすると結構痛い!

各路線（コース）別ペナルティ減算秒数一覧表

※表は、ノーマル設定時のものです

ペナルティ項目 ＼ 路線（コース）	ほくほく線（初級）	秋田新幹線（中級）	京浜東北線（中級）	ほくほく線（上級）	秋田新幹線（特級）
運転士知らせ灯無視	2秒	2秒	5秒	10秒	10秒
警笛標識無視	5秒	5秒	5秒	10秒	10秒
速度制限標識無視（予告点減距離）	10秒（220m）	10秒（250m）	10秒（200m）	15秒（150m）	15秒（50m）
信号無視（ATS作動）	最高15秒まで	最高15秒まで	最高20秒まで	最高15秒まで＋速度超過分	最高15秒まで＋速度超過分
急制動（非常ブレーキ）	5秒	5秒	10秒	10秒	15秒
停車・通過駅ダイヤ遅れ	1秒遅れにつき×1秒	1秒遅れにつき×2秒	1秒遅れにつき×1秒	1秒遅れにつき×2秒	1秒遅れにつき×2秒
駅構内再加速	10秒	10秒	10秒	10秒	15秒
停止位置過走（停止位置合格範囲）	1mオーバーにつき×1秒（±2m）	1mオーバーにつき×1秒（±2m）	1mオーバーにつき×2秒（±2m）	1mオーバーにつき×2秒（±0m）	1mオーバーにつき×2秒（±0m）

チャンピオンシップ準備戦
まずは「初級コース」から!!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

まずはコースに慣れること!そしてマシンに慣れること!
あとは君のセンス次第?やらなきゃ上手になんないしね!がんばっていこう!

担当：ずるずる(爆)

ずるずるの本物の?ゲームの?
ドラテク基礎講座 その4

さて、今回見ていくコース「初級」は、そのコースのほとんどをダートとするコース設定となっている。となれば、まず頭に入れたいのがダートコースでの走行方法。

そのあたりをまず頭でやってから初級コースの下見、そして走り方へと話を進めていきたい。コース暗記だけでは走れないしね!では…。

ダートでのドライビング

ダートと舗装路とで何が違うかを考えれば、おのずと走り方も見えてくる。

ダートは、路面とタイヤのグリップが良くない。そのため、グリップによるコーナリング、ブレーキングができにくくなる。簡単に言えば限界が低くなるということ。

となるとスピードを落として…と考えるようになるが、ダート用に速く走れる方法を見つけてあげればいい。

それがドリフト走行であり、タイヤがロックしてしまうほどのブレーキング（グリップが弱いのでしやすい）である。

そのテクニックをしっかり使い分けられるかが、ダートでの攻略となってくるぞ!

慣性ドリフトって?

まずはドリフト走行から見ていこう。

路面のミューが低いダートでよく使われるドリフトが、慣性ドリフトと呼ばれるもの。

これは、その文字からもわかるように、慣性を利用してドリフト走行へ持っていく。

その入り方は、コーナーへの進入速度をやや高めにしておき、軽くブレーキングの後、ハンドルを少し切り込むことでテールをスライドさせる。

スピードが高いのでスライドがしやすいのがポイント。

これで向きを変えた後、コーナーへ入り、早い時期からコーナー出口へ頭を向けさせるようにする。ダートならではのテクニックである。





ブレーキングドリフトって?

慣性ドリフトがコーナーの進入前に準備して使うテクニックになるとすれば、こちらは、コーナーに入った後にドリフト状態にもっていくテクニックとなるだろう。

となれば、その方法は想像が付くと思うが、その方法を書くと、グリップ走行でも慣性ドリフト走行でもどちらでも良いが、そこからさらに切り込んで向きを変えたい、さらにはスピードもキープしたいというときに、ブレーキングをすることで強制的にテールをスライドさせてドリフト状態に持っていくもの。

入り口が緩く奥がきついコーナーに使えるテクニックだ。

フェイントって?

このフェイントとは、結果的にはコーナーの外側へのふくらみを嫌う、出ていかないようにするテクニックで、その方法は、仮に左へのコーナーがあったとすれば、その進入前に、なんと左のとは逆の右へハンドルを一度切り込み、向きを逆向きにしてからブレーキングと、曲がりたい方向へ切り込むことで、通常の進入よりも多くテールを振り込むため、より頭をインへ向けやすくさせてるやるのだ。

ちょっと勇気がいるぞ!

何度もやってモノにしよう!

どれもミューが低いことを利用したテクニック。いかにふくらまずにインをキープしていくかが結果として出てくるテクニックである。

普通に減速してからの切り込みだけでなく、その前後、途中での作業が増えるので、何回もプレイをして練習をしないと身に付くことはない。

努力あるのみです!

高速で走るダートでのテクを身に付けよう!

初級 DESERT

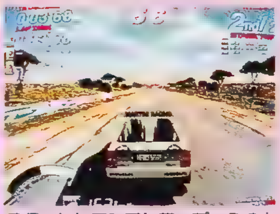
さて初級コースを走るわけだが、すでにこのゲームも登場して2カ月ぐらい経つので今さらと思う方もいるだろうけど、こういったゲームの場合、ハイスコアを狙わない限り、じっくりゆっくりとゲームに慣れつつ、そして考えながらプレイしたほうがきっと楽しいと思う。

ツインタイプの登場でさらにプレイヤーが多くなると思うしね。初めて見る人もいるだろうが、あわてずにしっかりやっていこうと思う。





まずスタートから。ATでやる人は関係ないが、MTでやる人にアドバイスするなら、1速から2速、そして3速にするまでは、あまり引っぱらなくてもいいだろう(今のところでこれでいこう)。


スタートしてシフトアップ。このとき少しずつ左へ寄るのがポイント。

A地点がスタートとなり、スタートしてB地点へ向かうわけだが、ここまでのルートは、左にある少し盛り上がっている丘を目指して真っすぐ走る。で、しっかりインを追加させていく。


芝の中へ入りつつ強めに切り込んで、凸を登りつつインを寄きにいく。

B地点からC地点へは、そのままハンドルを切らない形で走り抜けていく。ただB地点のインを突こうとして少し左へ切り込むと、C地点でインに入れなくなる(直線的に走ったままで)が、それは気にせず、そのまま走っていく。

ただその入り方は滑らかに!

少しずつ切り込みつつインに入り、左前輪がインの芝に入った瞬間に強めに左へ切り込み向きを変える。これでアウトへふくらまないようにし、この左カーブを抜ける。ミドルまでふくらんでいくぞ!

D地点へ向かう途中は、とにかく加速を重視するために、それを妨害するハンドル操作をしないようにすること。

D地点で左へカーブしていくわけだが、ここは、アウトからインへ入っていく。


緩い角度でインへ近づき、芝に乗ったところで一気に切り込む。





E地点でちょっとしたストレートに出る。ここで思いきりアウト側に出て、次の左カーブを入りやすくしてもいい。

ただ余計な距離を走ってしまうので、少しタイムロスになることを覚えておこう。

水溜まりもあることもね。


ミドルからインへ!芝へ入ったらすぐ強く切り込んで強引にインへ入る。


この向きをキープしつつストレートの部分へふくらむ。ミドルへ!

さてその左カーブであるが、芝とダートの間に水溜まりがある。これよりも内側に入ることがポイント。ここも芝に入ったら一気に切り込む。

一気に切り込むことで向きを大きく変え、インをキープ(無理矢理!)していく。

ここでの向きの合わせができると、この左カーブの出口でふくらむことがなくなる?

F地点では、ミドルよりも左寄りにいたい。

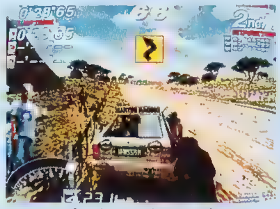
F地点からG地点では、凸があり、ジャンプをする。さらに下には水溜まりがある。

そのため、視界が悪くなることも忘れないように。

ここでのライン取りは、その先の右カーブの進入を考えて、できるだけ左へ寄っておこう。


ミドルより左寄りでジャンプ。そこから左へ寄っていく。

G地点では、芝に乗ってしまうぐらいに左へ。それもかなり早い時期に!そこから斜めにH地点へ入っていく。


目いっぱい左から右カーブのインへ。少し強めに切り込むのがポイント。

右カーブの進入は、早めに右に切り込むことでインに入りやすくし、すぐに来る左カーブのために基礎講座で書いたフェイントとして、使いつつ左カーブに入っていく。

右カーブの奥に入っていくとこれがやりやすい。


アウト=イン=インのイメージで右カーブをクリアして左カーブへ。


芝に入ったら一気に切り込んで、ふくらむのを抑え込むこと!

大きくテールを振るが、それは左カーブの芝、丘に登り始めるときに行う。芝に入った瞬間に一気に左へ切り込んでいく。

これにより向きを大きく変え、強引にふくらまないようにしていく。ここでふくらむと、3連ジャンプが斜めになるので気をつけたい。

I地点はインを滑るように。

J地点では加速を気にしつつアウトへふくらもう。

このタッグに死角なし!
怒涛の合併ツープラトン攻略!



そのためにK地点からL地点へは、少し強引に、そして早めに切り込むことでふくらまないようにさせる必要がある。コーナーの大きさに比べると、ややインを向いているかなという感じで、向きを調整してあげると成功しやすい。

N地点の左カーブはそれほどきついわけではないのだが、スピードがそれなりに乗ってくるために、しっかり切り込んでやらないとすぐにアウト側の壁にぶつかり、かなり気を使う。失敗するとメインのストレートが遅くなるためだ。



J地点からK地点は、ジャンプの連続となるところ。ここでの変なハンドル操作はバランスを崩すだけなので、直進させるようにしよう。


3連ジャンプのところは、ミドルよりも左寄りにいよう。

K地点からL地点は、インへのアプローチ部分となるが、この先のN地点の左カーブの進入を考えて、アウト＝イン＝インのラインを取る。


次の右カーブの進入のために、早い時期から左へ寄り始めること。

ただ速く走ることを考えると、切りすぎるとスピードが落ちてしまうので、いかに少なく切り込むことで向きを変えるかがポイントとなる。ここで役に立つのが慣性ドリフト。ここではブレーキは使わない。かなり手前でキュッと切って斜めに入るぞ!


かなり早めに右へ切り込んで、アウト＝イン＝インのラインへ乗せる。

少し向きを変えた状態でスライドさせたまま、L地点を通過していく。インの芝にタイヤを乗せるのはもちろんだが、早めに乗せられると、強めにハンドルが切れるので、ふくらむのをさらに抑えやすくなるぞ! インをできるだけキープしたままでM地点へ抜けていく。すぐに体勢を整えてね!


インをキープしたところで次の左カーブの準備。アウトから入る。

M地点ですでに右寄りにいるので、そこから少し強めに切り込んでインへ。芝まで入ったらさらに強く切り込んでインをキープしていく。


スピードに気をつけつつインへ。遅れると脱出で壁にぶつかる!

加速を考えてN地点から脱出しつつアウトへふくらんでいく。芝での切り込みがされていればまず失敗はない。最初はより多く切り込もう。

N地点を抜け、アウトへふくらんでいくわけだが、即、O地点からP地点へのラインへ乗せていく。

P地点の左カーブは、それほどきつくないのだが、Q地点でほんの少し右へカーブをしているため、目いっぱいアウトへふくらんでしまうと切り返す手間が発生し、加速していきたいところでそれを鈍らせてしまう。


この左カーブのあとは加速部分なので、入り口でしっかり角度を決める。

その加速要素を生まないために、この左カーブでは、進入時に少し強めにインへ頭を向けておくようにしておく。

さらにインの芝に左前輪が乗った瞬間に強めに切ることで、インをしっかりキープするようにしよう。






芝に入ったところでさらに切り込んで角度の調整をしよう。

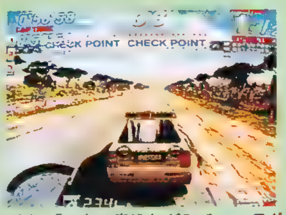
この左カーブの出口での注意点は、Q地点での右カーブで、ハンドル操作をすることなくそのインをストレートで抜けられるようにセットしておくこと。そのためには、左カーブの出口で、少し右へ向いた状態でマシンを脱出させておく。これにより、メインのストレートで加速しやすい。


少しカウンターを当ててこの最後の緩い右カーブのインに合わせていく。

Q地点の右カーブのあとは、メインのストレートへとつながっていく。

しばらくは右側の芝の中を少しずつ、少しずつ中央へ斜めのラインで走り、どんどん加速をしていく。そしてゴールラインを目指す。

R地点あたりへくると、芝から出るようになる。このあたりからず〜っと先の、S地点よりも先の左寄りを目指す。


少しずつ左へ寄りながらチェックポイントを通過。1つ目の左へ…。

2周目以降は、S地点を目指しつつ1周目の頭B地点の左カーブのインを目指す。

1周目よりもスピードが出ているので、インに寄るのが難しくなっていることに注意。


1周目よりもスピードがあるのでインに寄りにくいのが難しいところだ。

もちろんその先の左カーブにおいても同じ。スピードが20km/h以上に上がっているので、より強めに切り込まないとふくらんでしまうぞ!

あとは同じ作業をくり返すだけ! どこまでインに寄れるかが上達のカギとなるだろう。

メタスラ2のひみつ

今回は趣向を変えたぞ

METAL SLUG 2™

市街戦に突入するMISSION5。今回は、まずその設定から楽しんでくれ。

担当:MVP

路上の車



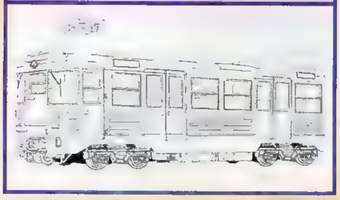
ニューゴドーキンストリートはニューメイプルシティのメインストリートで、その尋常でない交通量の多さから万年渋滞が名物といわれているが、第二次クーデター鎮圧戦では市民が疎開する経路としてこれを使用し、ほとんど駐車場のような状態のところで正規軍とモーデン軍の激しい銃撃戦が展開され、市民に多数の死傷者が出た。

開発より一言

この車、はじめはただデコボコした地形を作って、ハデに壊しまくるっていうだけのもので、現在のように屋根に乗ったまま飛び上がることはできなかったんです。

今の仕様のものを見た時も、プレイヤーが予期せぬ動きで敵弾に向かって突っ込んでいってしまうかも…って初めは思ったんですけど、面白いからいいかってことで、そのまま採用しました。やられた敵兵なんかもいっしょに飛び上がったりして面白いと思うんですけど、どうでしょうか。

地下鉄（ニューメイプルシティ市営地下鉄・ニューゴドーキンライン）



ニューゴドーキンストリートの地下に走る地下鉄でニューゴドーキンラインと呼ばれており、モーデン軍はこの地下鉄トンネルに偽装して、秘密の人体実験場を建設していた。

さらに地下鉄運営コンピューターにハッキングして列車を意のままに操り、人体実験場の攻撃に向かった正規軍に対して地下鉄そのものをぶつける作戦に出た。

なお、この時使用された列車は終点の車庫から発車したもので、乗客乗員は乗っていなかった。

開発より一言

迫ってくる敵に押し潰されないように連射で押し戻す…ゲーム性は昔からあるタイプなので、大きさで勝負しました。はっきり言ってボスクラスの大きさのザコキャラで、それが盛大にブッ飛んでいくのです。こんな大きな敵をぼかすかやっつけられるのもメタスラ2の醍醐味の一つですね。ゲームセンターでお客さんが必死で連射しているのを見ると、ちょっぴりうれしくなっちゃう…だって、女の子だもん♡

ミュータンツ兵



モーデン軍はニューメイプルシティの地下秘密研究所で人体強化手術を施した強化歩兵の研究を行っており、この研究そのものは、正規軍の制圧とともに研究所が閉鎖されたため完成することは出来なかったが、ミュータンツ兵はこの研究過程で生み出されたもの。

微細な吸盤を持つ手足に、粘性の高い分泌液を分泌することにより、壁や天井でも自由にはい回ることが可能で、素早い動きで目標に接近、至近距離で自爆することによって攻撃する。

もとは、モーデン軍が実験用にさらってきた一般市民であるが、その動きや自爆という攻撃方法を見ても、かつて人間だったという面影は感じられない。

モーデン軍は前大戦時にも生体レーザー発信器などを体に埋め込んだ強化歩兵の研究を行っていたが、それとはまったく別の、未知のテクノロジーを使って研究されていたとされる。だが、現在になっては、それを知るすべはない。

開発より一言

この敵も、いろいろ苦労した敵ですね。一通り組み上がって見てみたら、やっぱり「自爆」という攻撃方法のため、プレイヤーに接近せねばならず、これがネックとなってすぐにやられるか、無視して置いていかれるかという怖くもなんともない敵になってしまいました。

理不尽なやり方で難度をつけるのは嫌だったので、プレイヤーのタマを回避する部分に凝ろうということになり、改良の結果、現在のようになりました。

これを担当したプログラマーさんが、自分の作った敵が簡単にやられていくのがガマンならないといった性分の人だったので、改良作業もおおかたの意向だけ伝えて、あとはおまかせでやってもらいました。

どこまでいってもザコはザコなので、すぐ死んじゃうんですけど、一応タマを避けようとかは考えているみたいだな、という、なんというか「こしゃくな奴」感みたいなものが伝われば幸いだと思っています。

隠密行動 潜水艦 穂積

モーデン軍がニューメイプルシティの地下秘密基地に隠蔽していた潜水艦。

船体自体は旧式のものがベースになっているが、その中央部に重力磁場の変更により2モードの攻撃が可能なアンドロー・キャノンを搭載している。

前述のとおり、外見は古色蒼然とした潜水艦であるが、クリープ航法や吸音材、電波吸収素材など最新のステルス技術がふんだんに盛り込まれ、その名のとおり見えない潜水艦となっており、事実、メイプルシティ沿岸の監視網をくぐりぬけ、下水道をさかのぼって都市中心部の大型沈殿層で発見されたことは当時の関係者を驚嘆させた。

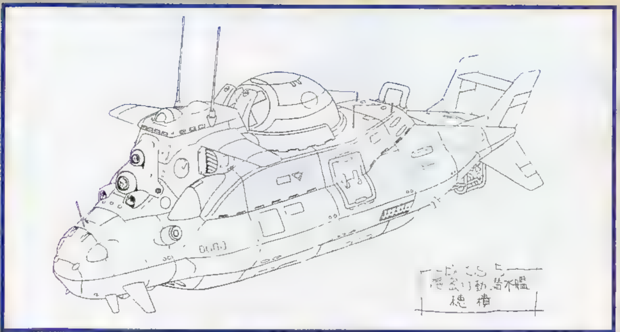
モーデン軍はこの時、アンドロー・キャノンでの地下からの攻撃を予定していたと伝えられており、これを阻止したことは多くの人命を救ったことはもちろん、世界経済に関しても大きな意味を持つ事象である。

開発より一言

このボスはもう、わかる人にはわかっていると思いますけど、前作での谷王の再来なんです。

気付いていなかった人も、いわれてみれば、ああそうかって感じでしょ？

谷王と言えば、びびらせるわりには瞬殺できてしまうっていうのも魅力の一つだと思うのですが(？)。今回も同じようシチュエーション、同じように瞬殺されることはわかってたんですが、それまでの道のりが厳しいので、ここでスカっとしてもらおうと思ったのと、何よりも最終前のステージボスなのにあっさりやられちゃうっていうことに、あらがいがたいロマンを感じたので、そのまとしておきました。（企画担当：みいはあ）



攻略 第五章 キス・イン・ザ・ダーク

MISSION 5

敵の出現パターンを完全に把握しよう

麻痺しようと大渋滞している大都会での戦闘。その地下ではモーデン軍の恐るべき人体実験が行われていた―。

エリアA ヘリの出現位置を覚えよう

エリアAは車が並ぶ街での戦闘。車は破壊すると爆発し真上に吹っ飛ぶが、もし自分が上にのっていたときにジャンプ下撃ちで破壊すると、車と一緒に上まではねあがる。たいていはその上にはアイテムがあるので、頂点付近でジャンプして取ることが可能…なのだが、車の上に乗るのは勧めない。死ねることうけあい。


車の上に乗って壊すと、上に吹っ飛ぶが…やめよう。

エリアAの鉄則は、少しずつ進んでいって画面に見えるか見えないかのところですべて壊していくことだ。常に弾を撃ちつつ進んでいき、ヒット音か、もしくは撃ち込み点が入っているのを見たらそこで完全に障害を破壊してからスクロールさせていくようにする。

これで緑色の兵士、及び車等の障害物はすべて倒していける。ただし、後ろから来る兵士にも注意は忘れずに。

さて、地上掃討はこれでOKなのだが、問題は空中。というのも、この面ではヘリが出現するからだ。

ヘリに対するには、まず出現位置を把握するのが重要。スクロールによって出現するので、そこまでに地上はきれいに片づけておきたいからだ。

エリアAでの出現位置は、マップにマークがあるとおり、建物が開けた場所、その次の建物、最後の非常階段が見えたところである。

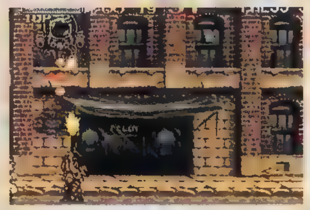
ヘリは基本的にその真下よりちょいずれた位置に立っておけば、真下に弾を撃ってくるので避けることなく倒していくことが可能。あまりに縦座標がずれると、横に移動しつつ斜めに弾を撃ってくるが、この攻撃は端に逃げればかわせるので大丈夫だ。ヘリが2台出現するところでは斜めに撃たれやすいので、出現して上下に重なったところにボムを1発、ジャンプ撃ちで当てるとよい。ただし、後のボス戦で手榴弾を使うので、1発にとどめておくこと。

このヘリ地帯では、左右から兵士がどんどん出てくるので、左右にきちんと撃ち分けて兵士を優先して倒していくこと。そうしないと手榴弾をどんどん撃たれてしまうぞ。2回目と3回目のヘリ地帯の間には、弾を撃つ瞬間にしゃがんで撃たないと殺せない兵士たちがいるので注意したい。この兵士たちの撃つ弾は見落としやすいので気をつけよう。


ヘリ出現と同時にボムを1発当てると超楽になる。


このほふくバズーカ兵には要注意!!しゃがみ撃ちで倒そう。

エリアAの最後には背の高い戦車がいる。こいつには手榴弾を4発使って速攻で破壊していこう。そうしないと後ろから兵士が出現してきてしまい、非常に苦しくなるからだ。


基本は真下ちょいずれ。左右からの兵士は確実に倒そう。

エリアB キツイポイントを知ろう

エリアBは地下鉄の線路での攻防だ。

ここは敵の出現パターンを覚えてもらいたいが、結構長いエリアなので、ポイントで覚えてもらうと早い。手前に来たら、「この後がキツイ」と思い出せるようにしよう。

くわしい敵の出方はマップのほうを見てほしい。

ヘリ編隊の対処法

スタートしてヘリを処理していくと、ヘリが5機連続して出現してくる。MISSION1で出てきた編隊と一緒だ。つまり、先頭の赤いヘリを倒せばいいのである。

ヘリの真下をひたすら追いかけていくのはやや危険なので、最初少し撃ったら左に移動して1度やりすごそう。

左右からくる兵士を位置を動かずに処理して、赤いヘリが真上に来るぐらいで上撃ちをしつつ左に移動していく。これで上からの弾を気にすることなく全滅させられるだろう。もしも破壊できそうになかったら左端までいけば真上からの弾に対して安全地帯となっているぞ。

すべて倒し終わったら左右の兵士に注意しつつ進んでいこう。


左にきたら上撃ちをしつつ一緒に移動していこう。


まずは少し撃って左に逃げる。



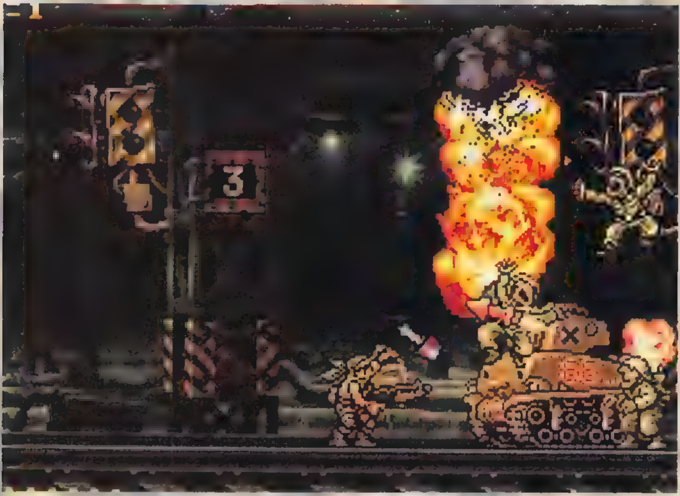
MISSION5 エリアA

戦車×2の対処法

5面で最も死にやすいのがこの場所。その前のヘリ×5を倒し終わったら、すぐに右側のほうに移動しておく。戦車が出現したら手榴弾を4発連射しよう。

なぜそうするかというと、戦車の後ろにいる兵士がペンシルミサイル（弾を当てると上に跳ねるミサイル）を撃ってきて、これが超厄介だからだ。一度死ねばわかると思うが、ここは手榴弾で戦車を壊しつつペンシルミサイルを爆風で一気に吹き飛ばしていくのがもっとも有効である。

このようにして、まずは一気に右側を片づける。そして右端に行って左側を向いてひたすらしゃがみ撃ちをしよう。こうすれば、右からくる兵士に対して振り返ることなく倒しつつ、左から出る戦車を攻撃できる。これを倒して先に進もう。


まずは手榴弾を使いつつ速攻で右側を処理しよう。


あとは右側で左を向いてしゃがみ撃ちでOK。

電車の対処

電車は、ひたすら撃って押し返さないと引き殺されてしまう（画面端で押しつぶされる）。

まず警報機がなったら左端まで行き、右側を向いてスタンバイOK。これで左から来る兵士を自動的に攻撃できる。

1台目と2台目は特に問題なく破壊できるだろう。2台目を壊すと出るボムアイテムは忘れずに回収だ。

3台目は突進スピードが速く、よほど連射が早くないかぎり押しつぶされてしまう。そこで、写真の位置ぐらいまで粘ったら、手榴弾を連射しよう。6〜10発ぐらい使えば破壊できるはずだ。3台目の電車を破壊すると出現するレーザーアイテムは忘れずに回収しておくこと。

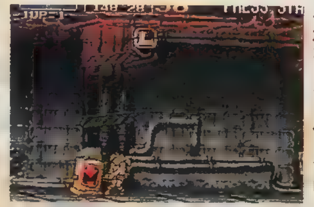

左側で右を向いてひたすら連射。死ぬ気でボタンを叩こう。


それでも3台目はキツイので、ここらへんで手榴弾を使おう。

エリアC
ミュータンツ兵を確実に

エリアCは地下通路（?）での闘い。オドロオドロしいミュータンツ兵がわんさか出てきて非常に危険だ。

これに対処していくには、途中にある矢印のついたクランクに近づいて、止まってからAボタン連打でクランクを回転させていく。すると上からアイテムが落ちてくるのでそれをうまく使っていくのだ。


クランク回してアイテムゲット。まわりのミュータンツ兵に注意。

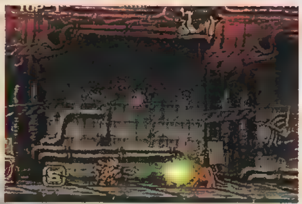
ミュータンツ兵は近づくと爆発し、体液で攻撃してくるので超危険。上の壁に引っ付いている奴は上撃ちで、地上を動いている奴はしゃがみ撃ちで対処しよう。なお、体液は地上でしか出せないので、地面の奴を優先して倒していくこと。

だいたいの方針としては、まず電車で拾ったレーザーを2つ目のクランクのレーザーで補給しつつ進んでいく。

3つ目のクランクにはショットガンがあるので、これを出現させたら取らずにスクロールさせていき、ショットガンがギリギリ取れる位置まで進んでいこう。つまり、レーザーでできるだけ粘るのだ。

ミュータンツ兵が出てこなくなったら、ショットガンを取っていく。ショットガンは1発1発ていねいに狙って撃つこと。少し進めばメタスラがあるので安心だ。メタスラに乗ったら小刻みに左右に動くことで、地面のミュータンツ兵を引き殺せるので心強い。

あとは戦車しかいないので少しずつ進んで攻撃していけば問題はないだろう。

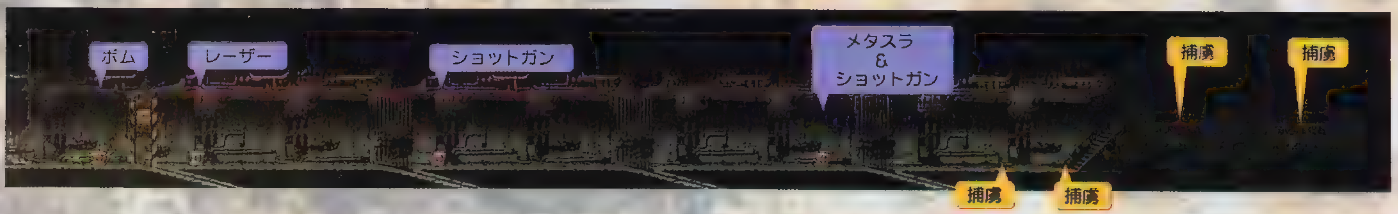

レーザーでショットガンまで粘る。


ここまで粘ったらショットガンに変えていこう。

1つ注意したいのだが、最後の階段の前の下水管に隠れている捕虜。こいつは近寄ってバルカン砲を斜め下に向けないと見つからないので覚えておきたい。

この捕虜はボムアイテムを出すので、メタスラから降りて手榴弾のストックにするとボス戦が楽になるぞ。


ここの捕虜はメタスラから降りて手榴弾のストックにしよう。



MISSION5 エリアC

何も考えずにごり押しせよ

STAGE5 BOSS

隠密行動潜水艦 穂積

このボスははっきり言ってメタルスラッグがないと難しい。逆に、メタルスラッグに乗っていればただのザコと化すので、くれぐれもA+Bのメタスラアタックで爆発させないようにしよう。

これが5ボスか!? 速攻パターン伝授

まずはメタルスラッグに乗っている時の超楽勝パターンを紹介しよう。

まずはボス戦になったらすぐに左端まで行き、しゃがみを使ってバルカン砲の向きを前斜め下に固定する。

で、ボスが出現して当たり判定が出たら、ひたすらバルカン砲&キャノン砲を撃ちまくろう。

基本はこれだけ。ボスは少しずつ左に移動してくるので、キャノン砲を2~3発撃ったら、今度はしゃがんで手榴弾を全弾使いきってしまおう。このあとはバルカン砲とキャノン砲を当てていくだけだ。注意してほしいのが、


まずはここらへんまで移動しておいて砲塔の位置を斜め下に。


そしてキャノンを少し撃つ。


その後は手榴弾を使い切ってしまおう。弾は「避けるな!!」

●敵の弾を避けるな!!

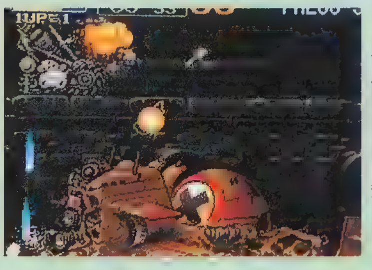
ということ。敵の弾を避けようとしてバルカンやキャノンを動かしてしまって敵にダメージが入らないと、その分長期戦になるからだ。ボスの攻撃の半分くらいはメタルスラッグで避けるのが異常に難しいので、どうせくらうなら動かずにひたすら撃ち込んでいるほうがいいのだ。つまり、

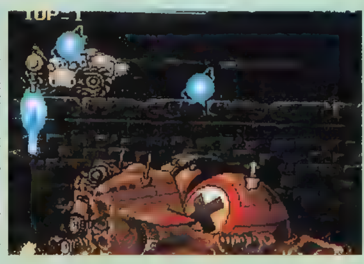
●2回ダメージをくらうまで粘る

ことになる。

メタルスラッグに乗っている時に避けておきたい弾は2種類。

1つは狙ってくる単発の遅い弾。もう1つは垂直に飛んできて直角に曲がってくる弾だ。直角に曲がってくる弾はしゃがみとジャンプを使ってよけていこう。


弾を避けるひまがあったら撃ったほうがいい。ビビらないこと。


この弾は避けたほうがいい。しゃがみとジャンプを駆使しよう。

この2種類の弾を避けている時も常にバルカンとキャノンは撃ち続けること。

もしも2ダメージをくらってしまった時に弾がきたら、1度降りてすぐにジャンプして乗るのをくり返そう。この間は無敵→無敵となっているので、100%死なないのだ。そしてスキを見つけて撃ち込んでいこう。滅多にこの状況はないと思うが、念のために覚えておくとよい。

人間はかなりヤバイ

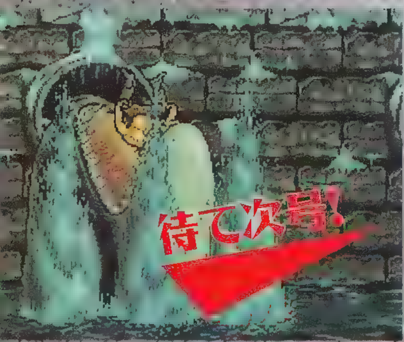
メタスラがなくなった時はどうするのか? この場合、ジャンプ下撃ちを駆使するしかない。が、かなり死亡率が高いので、メタスラ速攻パターンをきちんと覚えたほうがいい。

一応攻撃を見ていくと、先程の攻撃とは別に2種類あり、1つは拡散弾、もう1つはレーザーである。拡散弾は広いほうに少しずつ逃げるしかなく、端で来たら死ぬしかない。レーザーは、主砲の上をジャンプで飛び越して撃たせるようにしていく。いずれにしてもかなりキツイ。

次号予告

ついに最終決戦開幕!
あのハゲふたたび!!

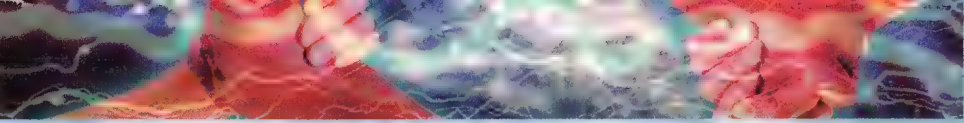
MISSION6
~愛をいま、信じていたい~



CONTINUE



MISSION5 エリアB



竜宮城へ来てみれば〜♪

魚ポコ
うおぽこ



怒首領蜂に続き、シューティングのみならずパズル界にも波紋を投げかけたケイブ。最終回の今回は、ラスト30面まで一気に攻略していこう。

担当：石井ぜんじ（独身）

ゲームランク

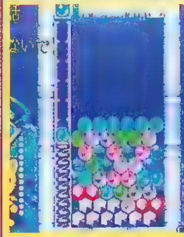
3回にわたってお送りした魚ポコ攻略。今回で最終回となるけど、どうだっただろうか？面クリア形式のゲームなので、1面ずつ完璧にこなしていけば、確実にうまくなっていくのが面白いところだ。

このゲームは、実は打ち出す玉の色の順番が、面によって何通りもある。完璧にこなすには、すべてのパターンに対応しなければいけない。どのパターンがくるかはランダムだが、コンティニューしたりすると易しい（!?）パターンが高い確率で選ばれてしまうので、練習しにくいところが奥の深さを生んでいる。

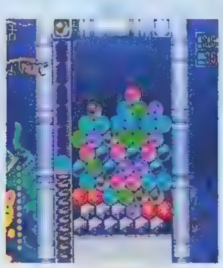
最初の難関は、7〜8面。前半では、10面が断然難しい。しかしここを抜ければ、もうやめられない。以降は14面の「V」、19面の「W」、27面の「バラバラ」がヤマ場だ。

この魚ポコをきっかけに、今後はパズルゲームにもスポットを当てていきたいと思う。

●第20話「壁際に積まないで」

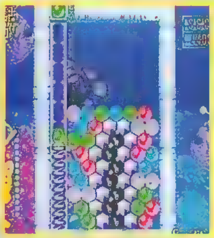


スタート直後の水色は、必ず中央に置くこと。次に水色を消せば、上の水色はすべて消える。水色が消える場所を1カ所残して、黒は左、紫は一番右、緑、ピンクは中央付近に置く。最初の組み方が大事。左が高いガケにならないように注意しよう。

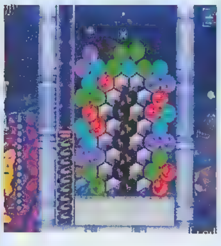


水色を中央に置く。その後、黒、紫、緑、ピンクを連鎖を考えてこの位置に置く。水色で起爆。

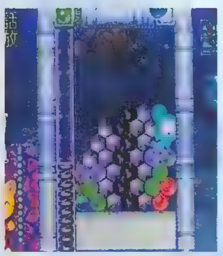
●第21話「開放」



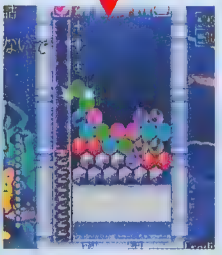
両側を効率よく消して、中央の爆弾を露出させる。そうして、爆弾を起爆させればよい。NEXT玉を見つつ、次に崩れるよう組んでいく。中央の緑は、4つ同時に消すのが効率がよい。



爆弾の上の緑と水色を処理する。緑は4つ同時に消すのがコツ。



紫、赤は両端に置いて、NEXT玉を見つつ両側を崩していく。

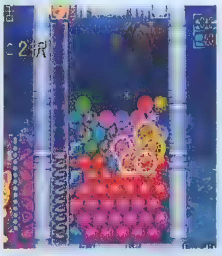


緑は一番左に積む。左の高いところから順に上から崩していく。

●第22話「2択！さらに2択」

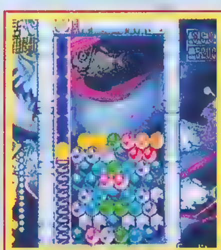


最初の2択はどちらでもよい。ただし、必ず崩さないとその時点で詰んでしまうので注意。1回赤を消したら、次が2択になるが、中央の低いほう（奥）に玉を入れる。その後は、NEXT玉を見つつ、効率よく、地道に崩していけばよい。



最初の2択はどちらでもいい。2回目は、必ず深い所に落とす。

●第23話「下の難関」



スタート直後の崩れない玉は、下にある同じ色の玉に近いところに置いておく。少しでも効率よく積まないと、すぐ詰むので注意。紫、緑は中央で消し、水色は右端で、黒は左端で消す。

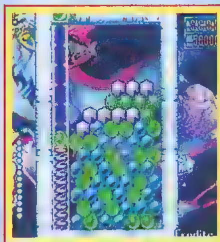


紫は左へ、ピンクは中央へ置いて連鎖の布石とする。



余計な色の玉が中央に崩れないように、両端に積む。両端の玉も連鎖を考えて配置する。

●第24話「ぷちぷち」



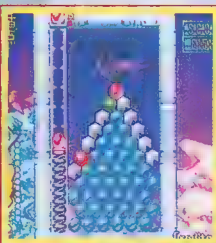
一投でもミスると終わる。3投目、7投目が特に難しい。正確さのみが要求される。

●第25話「わさわさ わさわさ」

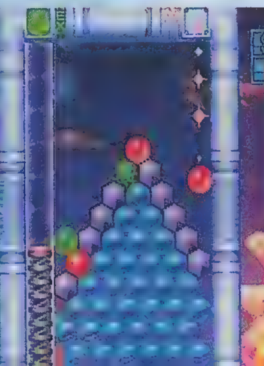


一投のミスも許されないが、崩れる場所を埋めたりしなければ、まず大丈夫。

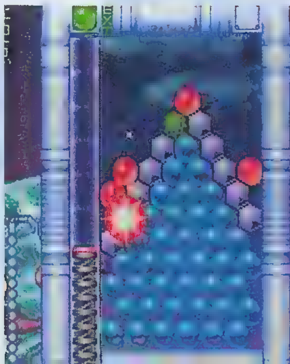
●第26話「頂点」



まず、左下の赤を消して泡抜きをすることを考えよう。最初の色は左に置くが、次に違う色が来たら必ず右へ置く。例えば、緑→赤→緑という順番なら、左に緑2つ、右に赤1つとなる。次に赤がきたら、左に置いていい（緑を完全にふさがないから大丈夫なのだ。最初の数手が肝心。

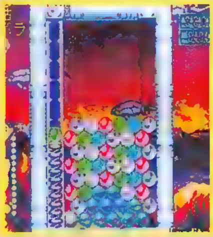


最初の色を左へ。次の色が違う色の場合は右へ置いておこう。

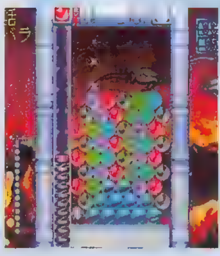


とにかく左で3つ消して、左下の赤を実体化させて消す。

●第27話「バラバラ」



全面中最難関。まず、中央に黒を置き、両サイドに対して開くように2つずつ並べていく。次に崩していくのだが、掘るポイントは中央からやや左寄り。必ず黒を崩してから赤を崩す。そこに水色、紫を入れて崩し、泡を抜く。



中央に黒を積むのがポイント。その他の色はこのように積む。

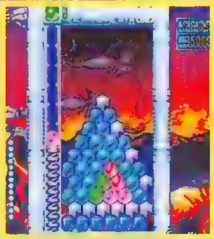


必ず、黒を崩してから赤を崩す。先に赤がきたら左端に捨てる。



赤を崩した後は、水色・紫を崩して、中央やや左寄りを掘る。

●第28話「山崩し」

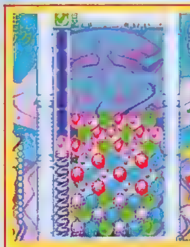


左から4発め、上から2段目の氷を、狙いをつけた一段で崩せるかどうかがポイント。ここ以外の氷を崩しつつも、泡はうまく抜けてくれない。泡が抜けたら、まず赤から崩す。1～2回失敗しても上から2段目の氷を狙おう。



左から4番目（上から2番目）の氷を割れば一気に崩れる。

●第29話「チェック」



この面はスタート直後の配置というよりは、中盤から終盤にかけて、いかに効率よく消していけるかにかかってくる。そのためには、あまり傾斜をキツクせず、なだらかに平たく消していくことと、NEXT玉を見て積むことだ。

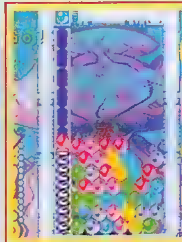


ピンク、緑、赤を3つ並べて崩し、平らに崩していく。



後半はNEXT玉が崩れるように、慎重な読みが必要。

●第30話「連鎖でGO!」



この話の名前はパロディ!? 最初の赤を、思いっきり右にとばせば終了だ。

ハッピーエンディング



深海2万メートルを泳ぐ魚太郎。究極の美味を求める探求猫だ。

1人で2人プレイするのも、なかなか粋りんだな～これが

実は魚ポコって、「100円で2人プレイができる」って知ってた? 2人で遊ぶときも、1人用と同じ100円で遊べるのだ。しかも、対戦でなく、2人で玉を打ち合って崩していくものだ。これが実に熱い。

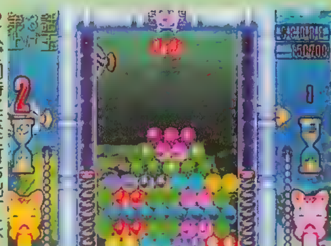
何が熱いかって、2人の息が合っていないとダメなのだ。置いてほしいところに置いてくれなかったり、ミスったりするとツッコミが入ること間違いなし。彼女といっしょにプレイすれば、コミュニケーション度もバッチリUPだ。

それではここで、1人用より深い、2人用ならではのテクニックを2つ紹介しよう。

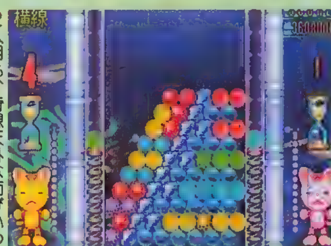
①一方が崩している間にもう一方が玉を置くと、段が上がらない

②同時に置くと、一段しか上がらない

特に①は基本かつ最大のテクニック。これを駆使していくのが、実に面白いぞ。



2人で同時に玉を打ち出すと、ぶつかって中央に落ちるぞ。



2人用も、奇想天外な面がいっぱい。協力こそ人類の知恵。

魚ポコ うおぽこ GOODS COLLECTION

謎のかわいこブリッコキャラ、魚太郎と保子で、ゲームキャラクター界に革命を起こさんとする、ケイブの野望に迫る!



肉球レバー（猫手キット）

これがウワサの肉球レバー。AOUショーで初お目見えして、世の肉球マニアの注目を集めた。この度遂に、大量生産決定!地元のゲーセンにない場合は、取り寄せてもらおう。



魚太郎ガレージキット

小さなものとはいえ、立派なガレージキット。ガンコ一徹の職人さん（開発）が、1つ1つ丹精こめて作り上げた一品だ。その証明がシリアルナンバーだ。ぜんじ所有のガレキは、No.00の珍品。何がそこまでさせるのか?

データ盛りだくさん！

Bass Angler™

タイムリリースステージから、ルアーのデータまで、大放出だ。 担当:SHO

あと2つステージがあるぞ
タイムリリースステージ紹介

　バスアングラーには、通常ステージ以外にも、オリジナルの湖が2つ用意されている。一応目安として、基板稼働開始から、約10日ぐらいで1つ目の「福梅ダム」が出現するようになっていて、さらに10日ぐらいたつと2つ目の「大主湖」が出現という感じになっている。

　福梅ダムはポイントに深場が多く、夏、冬に向いているステージだ。

　大主湖は他の湖に比べてバランスがよく、バス釣りのセオリーどおりの釣りができる。この湖には古来「大主」と呼ばれる巨大バスが潜んでいたらしいが、さだかではないようだ。



初めに出現するステージの「福梅ダム」。



全体のマップはこんな感じになっている。



2つ目に出現するステージが「大主湖」。



かなり入り組んだ特徴をもつステージだ。

大物を狙うには

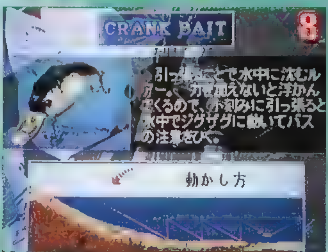
　釣りをやる以上、狙うのは、ものすごい手ごたえのある大物バスであるということは言うまでもないが、どうやったら大物バスを釣り上げることができるのかという問題になってくる。

　ポイント、天候、時間、気温、季節のデータ把握もさることながら、最も重要な部分をしめるのが、ルアーアクションにある。

　ルアーアクションとは、そのルアーがもつ能力を十分に発揮しているかどうかという問題になるのだ。

　ルアーの動かし方は、ルアー選択時に説明があるので、そのとおりに動かすのがそのルアーのベストな動きとなる。ルアーは、ポッパー、ペンシルベイト、クランクベイト、バイブレーション、ジャークベイト、ワーム、グラブの7種類が用意されているのだが、各ルアーはどれも違った動きをする特徴をもっているので、どれも同じように動かしていたのでは、大物を釣り上げることはできない。

　途中で動かし方を確認したいときは、ルアー変更すればルアーの動かし方が分かるぞ。



ルアーの動きは、選択時にしっかり覚えておこう。

これでルアーのすべてがわかる
ルアーデータ特集

　バスアングラーでは、バス釣りをよりリアルにするために、さまざまな条件が用意されている。

　ポイント、天候、時間、季節に対して、どのルアーがベストの選択なのか、実際に釣りをしたことがある人ならば、ある程度のことは知ることができるのだが、それでもすべてを把握するのは、不可能に近い。

　ポイントの善しあしは、プレイしてやってみるしかない。いいポイントは画面で知ることはできないが、イキナリ水深が深くなる所などがオススメだ。

　天候は、ルアーの色を選ぶ大事な要素となるし、時間帯は、朝と夕方ではバスがヒットするルアーが変わってくる。季節は、それぞれの季節に応じてルアーの選択が変わってきたりする。

　このさまざまな条件にあったルアーを選ぶことができたとき、初めてバケモノじみた大物を釣り上げることができるのだ。

天候と色

先ほど語った天候とルアーの色について、簡単に表にまとめてみた。

大まかに分けてみると、快晴の時には通常の色や、明るめの色である金系統を使ってみるのがいいし、晴れのときには、金系統がいい。場所によっては、ダーク系の色も期待できる。

曇りのときは、基本的にはダーク系がベストだろう。

雨のときには、暗くても目立つような白系の色を選ぶのがいい。

こんな感じでルアーの色を選択していくのだが、ここで紹介するものは、絶対ではないので、場所に応じて適した色を選択してみるといい。

天候＼ルアーの色	ナチュラル	ゴールド	ダーク	ホワイト
快晴	○	△		
晴れ	○	○	△	
くもり	△	○	○	
雨	△	△	○	△

季節との関係

詳しくは表を見てもらえば良いのだが、表のデータはあくまで参考程度に思っていてほしい。

また、ワームとグラブに関してはどの季節でも安定してバスがヒットするようだ。

季節＼ルアー	ポッパー	ペンシル	クランク	バイブレーション	ジャーク	ワーム	グラブ
春	○	○		△			
夏				○		△	△
秋	○	○	○		○		
冬				△		○	○

ポイントとルアーの相性

ステージを選択した後にポイントを選ばなくてはならないのだが、そのポイントによっても有効なルアーが存在する。一応どのルアーでトライしてもある程度の大きさのバスを釣り上げることはできるのだが、モンスター級のバスを釣り上げるには、ベストのルアーを選ぶ必要があるのだ。下に、ポイント別にある程度の有効なルアーを紹介しているが、これも天候や季節に応じて多少変わってくるので絶対とはいいがたいので、この表だけをあてにすることはできない。

よって、天候、季節の状況を見てからポイントを選ぶのが重要となる。

天候と季節が分かっていれば、おのずとポイントを絞ることができるはず。

各ステージにポイントが7つぐらい用意されているので、下のオススメルアーを目安に手探りで探すしかない。非常に手間がかかるが、大物をゲットしたときの喜びは大きいはずだ。



●河口湖

おすすめ　ワーム　ポッパー



●琵琶湖

おすすめ　ワーム　クランク



●霞ヶ浦

おすすめ　ワーム　クランク



●福梅ダム

おすすめ　バイブレーション　ジャーク



●大主湖

おすすめ　クランク　バイブレーション



●入喰湖

おすすめ　ワーム　グラブ



beat mania 2nd MIX™

いまアミューズメントスペース注目度NO.1!!
あのビートマニアの続編が早くも登場!!
こんどは乗り遅れるなよ!!

担当DJ：SUW & PIG
特別出演：株式会社コナミ
販売本部 販売促進部
小坂田 氏



ビートマニア2ndMIX こんなヤツいるいる〜!


①メチャメチャノってるヤツ(しかも後ろで)


②2P側で練習するヤツ(そのうえ他人)


③1人用をふたりでやるヤツ(よりによってクリアできない)

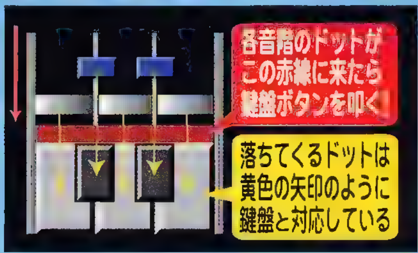
1は、たまにいるんだよね。ガンガンにトバしてるヤツ。曲がイケてるから分かるけどダンスフロアにするのはどうかと。怖いし。2はヘタなヤツにやられるとマジでヤバい。コッチのリズムまで狂っちまって、ホントに終わっちまう。カンベンしてほしいよまったく…。3なんだけど、実は1stの「HOUSE」をハマー氏とやってみたんだけど、うまくいかないんだコレが。でもまわりは気にすんな!!



これがbeatmania 2ndMIXのメイン画面だ！



画面端を見ると、小さいドットがだんだん降りてくるんだけど、このドットが下の赤いラインまで来たときそのドットに対応した鍵盤キーを押す。すると曲の一部になってメロディーになる。白のドットは白の鍵盤、青いドットは黒い鍵盤、赤いドットはターンテーブルに対応しているんだ。最初のうちは、あたふたして違うキーを押しがちだけど、要は慣れだ!!練習すれば、片手でもできちゃうぞ。ルールはホントに簡単なんだ。



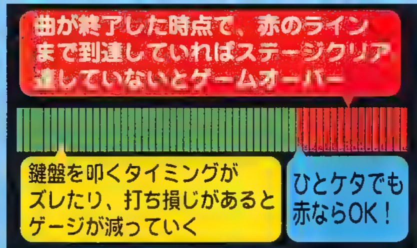


このゲージは、フロアにいる（と思いねぇ）客のノリを表しているんだ。緑のゾーンはイマイチで、赤のゾーンはノリノリになってる。

ビートマニアは、一曲が終わるまでに、このゲージを赤のゾーンまで盛り上げたら、次のステージに進めるんだ。簡単だろう!?

曲が終わったときに、赤のゾーンに足らずに、緑だったら、あえなくゲームオーバー。

そうなったら、再度チャレンジ。クリアを目指せ!!



2ndはココが新しい!

SUW（以下す）：オイラは1stからバリバリプレイしてたんだけど、2ndってドコがどう変わったんスか!?

PIG（以下ぴ）：SUWさんそんなことも知らないで、このページ書いてたの!?ちょっとヤバいから。

す：ホンマスンマセン。教えてくださいよ〜。

ぴ：2ndはね、ゲームモードが3つに増えたんだ。初心者にも安心のPRACTICE、メインのNORMAL、ジャンル分けされているEXPERT。つまり上級者向けで、2ndではさらに3コースで選べるんだよ。

す：そんだけッスか!?

ぴ：なにをおっしゃいますか！もぉ〜。2ndは曲数もメチャメチャ増えて、こりゃ〜もうウハウハって感じですよ!!

す：でも1stやってた人は、物足りないんじゃないスか!?

ぴ：1stの曲も入ってるけど、2ndに入ってる1stのアレンジは、まったくの別物になってるから、「おりゃ〜もう1st楽勝ッス！」なんて人の自信は見事に打ち砕かれるから。

す：逆にいえば、初心者は1stの曲も遊べて、こりゃお得って感じッスか!?

ぴ：そう。今からでも遅くはないし、1stをやってた人はやってた人で、1stの曲が脳にこびりついてると思うんだけど、1stの曲のアレンジバージョンが、どれもカッコいいんだこれが。

す：モノホンのクラブDJさんが作曲したって、小坂田さんがいってたッスね。オイラはまだ全部聴いてないけど、SOULのアレンジは激ヤバッスね。つーか全部ヤバい。

ぴ：しかも2ndには1stになかった、前人未踏、恐悦至極、豊胸手術（!?）の最凶の6つ星の新曲が、入ったんどぁ〜!!

す：のぁに〜!!そりゃぁもう挑戦するしかないッスね!!

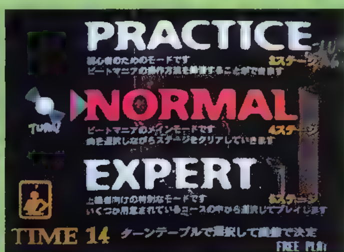
ぴ：しかも2ndは、〇〇〇が、〇〇〇と〇がさらに〇〇て、〇〇〇〇も…。

す：そんなことまで!!オリャ〜もうガマンできねぇッス!!

ぴ：おおよ!!早速ヤリに行くか!!俺の華麗なキーさばきで、ギャラリーも釘付けよ!!

す：オイラもPIGさんもまだ原稿が終わってないッスよ。

ぴ：きゅう〜〜。



3つに増えたゲームモード。初心者もOKだ!!



ナント☆が6つもある!!どんな難度なのか!?気になる!!

CD聴いて家で特訓だ!!

もうすでに発売されている、ビートマニア1stのCD「BEATMANIA REMIXES」は、ゲーム中の曲はモチロン、国内外の著名なDJによる、シブいアレンジも収録されていて、とってもお得な一枚だ!!しかも、コレを持っていたら、1stの曲を聴きながら、イメージトレーニングできるんだ!!1stの曲は2ndにも入ってるから、HOUSEとかいつでも聴けるのがデカイぞ!!オイラなんか聴いてるだけで指が勝手に動いちまう。

見つけたら激ヤバだから即ゲットだ!って死語？



コナミ／キングレコード
CD：KICA7851
価格：¥2447（税込み）

次回予告!?

2ndの紹介いかがだった かな!?果たして続けさせてもらえるのか!?待て次号!!





これでフランスに行かなくてもOK？



期待高まる、名作サッカーゲームの続編。リアルさよりも、インパクトと遊びやすさを追求しているぞ!

担当：アディオス・トシ

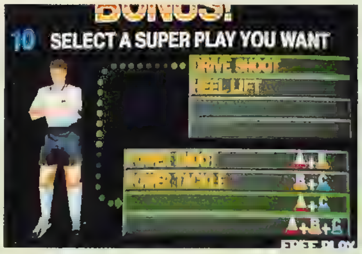
サッカーゲームと言えば…。某メーカーから出ているものが超絶な人気(しかも対戦!)を博しているが、このテクモワールドカップも名前では負けていない人気サッカーゲームの続編だ。では、内容のほうはどうか?それはこのページを読み、プレイした君たちが判断してくれ。

スーパープレイに酔いしれる…

このゲームの最大の特徴は、いやすべてと言っても過言ではないのが、スーパープレイ(SP)の存在。これは各チームごとに設定されている、いわゆる必殺技で、これでチームバランスをとるようになっている。

つまり、このチームのディフェンダーはどうという次元ではなく、すべては無制限に打てる(ゲージ等はない)必殺技の性能に委ねられているのだ。だから理論上最強であるブラジルだけ、3つもSPも持っているというわけ。

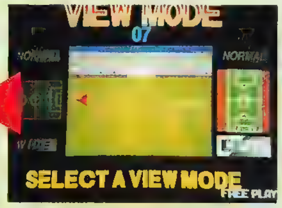
ま、対戦ではそれはちょっと卑怯だがCPU戦ならその心配は無用。なぜなら3連勝すると、その3勝目のチームの好きなSPを1つ奪い取る



前半のうちにSPを3つにしておかないとつらいよ。

ことができるからだ。ただしコンティニューはいいが、PKでの勝ちはカウントされないので注意してくれ。SPの性質については今回は割愛するが、名前を見てもらえばだいたい想像はつくと思う。結構そのまんまだから…。

なおCPUは前半の3チームぐらいまではセンタリングに弱い。ということを覚えておけば、すぐに負けるということは避けられると思うぞ。



ノーマル視点が好きならこのままでもいいが…、



個人的には、この視点がお薦めかな。

また4タイプに視点を変えることができるのもCPU戦ならではのポイント。ボタン連打して飛ばさないで、自分がやりやすいと思う視点でプレイするようにしよう。

ちなみにラストのチームは世界から選り抜きのベスト11。果たして勝てるのか…?



このゲームではSPがすべて。ブラジルが3つ持っているということを除けばそれなりにバランスがとれているので、基本的には自分の好みで選べばいい。無制限に使えるがクリアスペースを作らないと、すぐに潰されてしまうぞ。

国名	A+B	B+C	A+C
イングランド	スーパーカウンターパス	スーパーダイレクト	
イタリア	スーパースルーパス	スーパースライディング	
フランス	スーパーコンビネーション	ヒールリフト	
スペイン	ハイスピードドリブル	パワータックル	
ドイツ	パワーシュート	パワータックル	
オランダ	スーパーダイレクト	スーパーオーバーヘッド	
ユーゴスラビア	ドライブシュート	ヒールリフト	
ブラジル	バナナシュート	シザース	スーパーリフティング
アルゼンチン	ハイスピードドリブル	ドライブシュート	
メキシコ	スーパーコンビネーション	スーパーセーブ	
カメルーン	スーパーリフティング	スーパーセーブ	
ナイジェリア	ハイスピードドリブル	スーパーオーバーヘッド	
コロンビア	スーパースルーパス	シザース	
アメリカ	スーパーカウンターパス	パワータックル	
韓国	ハイスピードドリブル	スーパースライディング	
日本	スーパースルーパス	スーパーセーブ	

各国スーパープレイ一覧表

在学中から、プロになる。

制作現場から発想したカリキュラムでバックアップ！



生徒作品

学院提供番組

TV ヴァンパイア「吸血姫 美夕」 テレビ大阪 毎週水曜放映中 深夜 26:15~27:45
声優タレント科卒業生出演中！ 白倉麻子さん／進藤こころさん

「國府田マリ子のGAME MUSEUM」 ラジオ大阪（1314KHz） 毎週土曜 22：00~23：00
「TV Game Radions R」 ラジオ大阪（1314KHz） 毎週月曜 24：30~25：00
パーソナリティ：内藤寛 豊嶋真千子 高橋直純

東京校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

- ■ゲームクリエイター科［2年制］
  - □ゲームプログラムコース
  - □ゲーム企画シナリオコース
  - □ゲームグラフィックコース
- ■ゲームクリエイター研究科［3年制］
- ■CGクリエイター科［2年制］
- ■マルチメディアクリエイター科［2年制］
- ■声優タレント科［2年制］
- ■コミック科［2年制］
- ■ノベルスライター科［2年制］
- ■アニメーター科［2年制］

９９年度生募集中

大阪校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

- ■ゲームクリエイター科［2年制］
  - □ゲームプログラムコース
  - □ゲーム企画シナリオコース
- ■CGクリエイター科［2年制］
- ■声優タレント科［2年制］
- ■コミック科［2年制］
- ■ノベルスライター科［2年制］

９９年度生募集中

東京校・実践夜間専科
19:00から学べるプロへの近道
授業時間（19:00~21:30）

- ■ゲームクリエイター専科［週2回／1年制］
- ■ゲーム企画プロデュース専科［週1回／1年制］
- ■CGクリエイター専科［週1回／1年制］
- ■声優タレント専科［週1回／6カ月制］
- ■ヴォーカルタレント専科［週1回／6カ月制］
- ■コミック専科［週1回／1年制］
- ■コミックプロデビュー専科［週1回／6カ月制］
- ■ノベルス専科［週1回／1年制］
- ■アニメーター専科［週1回／1年制］
- ■アニメーション演出シナリオ専科［週1回／1年制］
- ■ファンタジーイラスト専科［週1回／1年制］

９８年度５月生願書受付中

東京校（全学科）説明会 ■5/31（日） ■時間 開始14：00~ ■会場／東京・本学院

東京校声優タレント科説明会 ■5/10（日） ■時間 開始13：30~ ■会場／東京・本学院

※定員がありますので、説明会に参加希望の方は必ず事前に電話等でお申込み下さい。

■学費が心配 ■親の理解がほしい ■プロになりたい

そんなことならすぐ電話 資料請求・説明会のお申し込み、お問い合わせも

入学ホットライン開設中！

東京校入学ホットライン 0120-41-4600

大阪校入学ホットライン 0120-41-4648

入学相談 毎日受付中！

入学案内無料進呈

【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、下記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）7.志望学科、8.雑誌名

■ハガキ：〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院 ゲーメスト④係■FAX：03-3406-5070

東京校 才能発掘学院 大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

【大阪校】〒532-0011 大阪府淀川区西中島3-12-19 TEL.06-885-6010 最寄駅／JR「新大阪」徒歩10分・地下鉄御堂筋線「西中島南方」徒歩2分・阪急京都線「南方」徒歩3分

SOKKOUSEITOKAI TIMES

速攻生徒会タイムス

S-TIMES　平成10年5月30日号　（株）新声社　速攻生徒会広報部

今回は去る4月5日にG-Model荻窪店で行われた、速攻生徒会全国大会の結果をレポートしよう。なんつっても全国大会だ。当日は、全国各地の速攻ファンが集まってくれて、すこぶるハイレベルな戦いとなったぞ！

語り部：愛戦士・石井ぜんじ

涙の最終回?!あぁそれは本当なのネの巻

頂上決戦！オギクボは燃えまくり気味だった！

決勝大会でのポイントは、強いとされている真田梨香を誰が止められるかというもの。真田のほかに、井伊、石田、後藤というキャラの使い手が予選を勝ち抜いていたが、彼らがどこまで肉迫するかが注目された。それでは、各キャラごとにその戦いぶりを見ていってみよう。

●井伊みか

すべての使い手がハイレベルな井伊みか。慣れていないプレイヤーには猛威を振るったが、真田には相性が悪かった感じだ。レバー斜め下大Pからのソニックコンボが狙いだが、上級者にはガード後シフトで裏に回られる恐れがある。そこで、裏をかいて投げ、という攻防が続いたが、ダメージの点で真田より分が悪かったようだ。



解説の俺・石井ぜんじ。かつてないほど真剣な表情だぜ。

●石田保典

荻窪店代表の山崎君は、空中雷刃脚→空中雷斬脚の理論上永パから地上へのコンボを狙ったり、ダッシュ垂直ジャンプ中Kでめくったりと多彩な攻めを見せてくれた。ただ、若干の入力ミスや、セコい投げがなかったことなどが響いて、惜しくも敗退。一回戦突破はならなかった。

●後藤久美子

今大会の真田キラーとして活躍したのが、九十九電気ソフト代表の二又君の後藤。彼いわく、「予選からずっと真田とばかり戦ってきた」らしく、戦い慣れが目立った。相性の良さは、返し技の強さにある。真田の武器は、1：ダッシュ大K→パンチレーザー　2：暗黒式ドリル違発である。1には小足連打→殺魔吸1号、2には空中で立小Pキャンセル殺魔吸1号と、リスクが少なく威力の高い返し技を持っているのが大きい。梅田店代表の細川君いわく、「今は真田より後藤のほうが強い」とのこと。真田キラーの二又君、一歩及ばず3位に。

●真田梨香



全国から集いし速攻猛者達。みんなも真剣だぜ。

決勝は真田vs真田、しかも大阪と名古屋という、全国的対決となった。知り合いではなかったようだが、梅田店代表の細川君の関西ノリに巻き込まれた形になり、和気藹々。スタートと同時に2人で挑発、という妙に和やかな決勝戦になった。

梅田店代表の細川君は、ガッチリとした戦いの中にもトリッキーな雰囲気をのぞかせるプレイぶり。得意技は、相手に密着しての暗黒式ドリル2連発。ストピーのケンのドラゴンダンスみたいなものだ。実は、密着して大ドリルを出すと、位置が入れ替わって落としにくい。逆に技が出たり、コマンドミスになってしまい、逆に大ドリルをくらうというシーンが見られた。一方、名古屋店代表の戸上君は、暗黒式フラッシュマニア。ひたすら低空でフラッシュを出しまくり、相手にプレッシャーをかけることを喜びとする。場合によっては低空フラッシュが対空技になったりすることもある。

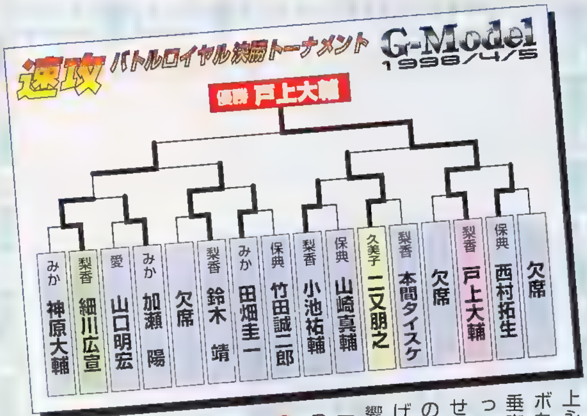
決勝は2試合先取で争われたが、わずかの差で名古屋店代表の戸上大輔君が優勝となった。

わざわざ大阪から、名古屋から来てくれてありがとう。上位へ残って、遠くから来たかいがあったというものだよね！



優勝は真田使いの戸上大輔君！スゲー強かったぜ！

さて、これにて速攻生徒会タイムスは最終回。多くのお便りやハガキ本当にありがとうございました。続編が作られることを期待しつつ、さよ〜なら〜。



コッソリと活用しよう
速攻生徒会
ワンポイント・テクニック！

気がつきにくいけど、速攻生徒会には、気絶システムがある。各技に気絶値があって、実は特定の技の気絶値は高くなっているんだ。普通に戦って気絶させやすいのは井伊みかだが、狙って気絶させやすいキャラがいる。それが本多愛だ。本多愛のレバー入れ大Pの中段攻撃と、立ち大Pはメチャクチャ気絶値が高い。そこで、まずは投げから立ち大Pで追い打ちを2回くらい繰り返す。追い打ちをわざわざ立ち大Pにするのがミソ。そうしたら、立ち小Kをコツコツ当てつつ歩く、などして固めて、いきなり中段のレバー前大Pを当てる。これでピヨらせられるぞ。あとは強烈連続技だ。

ほかにも、本多愛ほどではないけれど、真田の暗黒闘気を注入する投げや、中の暗黒式スターなど気絶値の高い技はある。イマイチ実戦で役に立たない感はあるが、探してみると面白いかもね。



鉄拳3 for PlayStation
PERFECT GUIDE BOOK



PSオリジナルモードの追加など、アーケード以上のクオリティの高さで話題の『鉄拳3』の全てを大公開。全キャラクターの技表の掲載、CPU戦から対戦攻略、「TEKKEN FORCE MODE」をはじめとするPSオリジナルモードも完全攻略！コレを見ずに『鉄拳3』は語れない!!

■4月27日発売　■980円+税　■A5判

アーケードからのノウハウが強さに厚みを加える!!

アーケード版で編み出された数々の攻略法で、
強さに厚みを加えろ!!　3冊とも好評発売中!!



鉄拳3 Act.1

デフォルトキャラの全技を網羅した完全技表!!

本体価格850円+税



鉄拳3 Act.2

デフォルトキャラ攻略を空中コンボ中心に掲載!!

本体価格980円+税



鉄拳3 Act.3

タイムリリースキャラもフォロー!!あらゆる攻略の最高峰!!

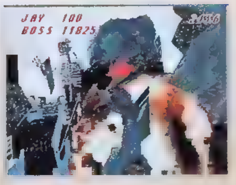
本体価格1,380円+税


デカ
あの刑事、
またも
大爆発！
DEKA
ダイナマイト刑事2
© SEGA 1996, 1998
◆2P協力プレイ、コンティニュー可能。
映画の様なシナリオとカメラワークで大興奮
グラフィックスが強力にグレードアップ。マルチカメラの採用でストーリーだけでなく、視覚的にも映画の様な多角的な演出を実現。
- STORY -
最新の設備と豪華な内装を兼ね備えた、大型客船「BERMUDA」(バミューダ)がセレモニーを兼ねた処女航海の途中、大西洋上で武装テロリストにシージャックされた。
犯人たちの目的は何か？単なるテロなのか、要人の抹殺か、あるいは金か、全くつかめない。
ただ解っている事は、大統領令嬢が人質の中にいること。そして、彼女だけは何としても無事に救出しなければならない事だけだ。
救出作戦準備の最中、大統領はある刑事に電話をかけた。
「前回の事件で娘を救出してくれた君に、重要な任務がある」と切り出され、舞い上がった彼は、とっさに「はい、何でも任せてください」と応えてしまったのだ。
刑事の名はミスター・ダイナマイトこと「ブルーノ・デリンジャー」。
斯くして大統領の信頼を受け、テロリストたちをせん滅し、娘を無事救出するという、彼にとって新たなる「悲劇」と「活躍」のステージが用意された…。
◆画面内を完全に破壊しつくす武器「大型ミサイル」が登場！
さらに前作同様、掃除機をはじめ、冷蔵庫・冷凍マグロ・リンゴ・寿司など、目に付くものは全て「ユーモラスな武器」になる。
◆異なるコースをたどる3つのミッションからセレクト。
◆新キャラクター2人を追加。
各キャラクター専用の技もあるゾ！
SEGA™
株式会社セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
電話 03(5737)7539 (AM販売事業部)

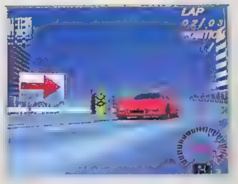
「実践派」ゲームスクールなら、H.C.S.（ヒューマン クリエイティブ スクール）。

ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

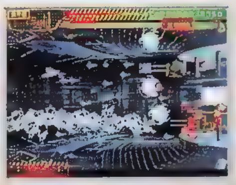
'97年度 ◀卒業制作 & 課題作品▶



5つのステージで展開
単純・爽快な
ハイスピード無中力
アクションゲーム
97最優秀作品



カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム
多人数プレイ可能
97優秀プログラム賞作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千800万ドットの
超高速描画が創出した
MOVIEシーンは必見！
97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品



タイトル「手をつなごう」
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画
3D課程1年生作品



「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE
3D課程1年生作品



オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開講！

H.C.Sとは、

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学 随時受付中

設置課程〈2年制〉

- **マルチメディアエンタテインメント課程** C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他 ……（募集定員 200名）
- **マルチメディア3Dグラフィックス課程** 3D制作実習 映像制作 ゲームグラフィックス基礎 デッサン 卒業制作 他 ……（募集定員 50名）
- **ネットワークゲーム課程** ネットワーク概論 ネットワーク構成論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング C言語 卒業制作 他 ……（募集定員 80名）

学校説明会&体験入学
5/17（日） 6/13（土）
予約不要 10:30 START

地区説明会

静岡	7/31（金）	福岡	8/4（火）
名古屋	8/1（土）	仙台	8/5（水）
大阪	8/2（日）	札幌	8/6（木）

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町1-2-12




サンダーフォースV
THUNDER FORCE V
Perfect System
5月21日発売
¥5,800(税別)
SLPS 01406
PlayStation
アナログコントローラ (SCPH-1200)
DUAL SHOCK 対応
音楽CD通販
各¥2,500
(消費税込・送料サービス)
VOL.1 illusion
VOL.2 Excursion
VOL.4 ELEMENTAL MASTER
VOL.6 Reincarnation
VOL.7 SANCTUARY
VOL.8 DIMENSION
VOL.9 VOYAGE
VOL.10 Technology
VOL.11 NEW EXPEDITION
VOL.12 NEW DISCOVERY
第1位
No.1シューティング
●ミリオンセラー「ThunderForce」シリーズの最新作が
パワーアップしてついにプレイステーションで登場！
●２Ｄシューティングの操作性はそのままに、闘いは３Ｄ空間。
●プレイステーションでは新たに「タイムアタックモード」の新設！
●設定資料を満載した「デジタルビュアー」の新設！
●デュアルショック対応で更に高まる臨場感！
●'97年夏季ソフトバンク発行のセガサターンマガジンにおいて、
全ソフト中ユーザーが評価したランキングで、6週連続第一位を獲得した超逸品ソフト！
World of Technology
Tecno Soft.
株式会社テクノソフト
ホームページ http://www.tecnosoft.com/
攻略ビデオ 60分 VHS
●通常ゲームモードでの攻略法！
●タイムアタックモードでの攻略法！
●ゲームディスクより更にパワーアップした高画質ムービー！
2000本限定！¥5,000（消費税込）'98年6月末頃発送開始。送料¥800（消費税込）
なお音楽CDと同時注文された方で、ビデオとCDの同時発送 (98 / 06末～)で良い方は送料無料。またビデオをご注文された方に、B２ポスターを抽選で200名様にプレゼント。
■ビデオをご希望の方は封書にて郵便番号・住所・氏名・電話番号・「TFV攻略ビデオ希望」とお書きの上、金額分の定額小為替(無記入)を同封して下記宛先までお送りください。
■音楽CDは同様のお申し込み方法で、ご希望の音楽CD名をお書きの上お申し込みください。
〒859-3216 佐世保市勝海町165-1 株式会社テクノソフト TFV VTR係 音楽CD係 Tel 0956-39-5555



代々木アニメーション学院制作協力/提供
熱沙の覇王
ガンダーラ
TV放映開始
WOWOW放映中（無料放送時間帯）毎週金曜日 深夜1:00～
本学院の全学科のノウハウを結集
Presents
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
CG学部
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
H11年4月生募集中
入学案内書
無料進呈
熱沙の覇王 ガンダーラ
「あのマクロスを越える超大作」
©1998ビックウエスト
見学随時
（TELで予約を）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
特典
特待生12万円
特育生36万円 支給！
● 希望者全員 格安専用寮に入寮
● 就職決定者は卒業後2年間専用寮に居住可
● 24時間 年中無休ホームドクター制度
● 優秀な企画・制作に援助金100万円
● 海外研修（無料実践英会話講座優秀者）
キャリスマップ
CARISMAP
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
希望の方は右下記へ（無料）。
1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ
無料
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-4 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-4 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



キャラクターデザイン、イラスト／田中良
© 1997、1998 SETA CORPORATION
SEGASATURN
女の子はみんな、夏の物語を待っている。
セガサターン版だけの
オリジナル要素!!
ここだけでしか見られない！
スペシャル
アニメーション！
Yurina Asahina
Natsuki Asahina
Etsuko Toyohara
クイズモード
設定資料集
着せ替えセル画付き！
5月21日 発売
¥7,800（税別）
スーパーリアル麻雀P7
株式会社セタ
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-35-1
TEL.03-3733-0667（お問い合わせ電話）
SETA HOME PAGE http://www.seta.co.jp
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。


OFFBEAT Racer!
TM
オフビートレーサー！
HYPER NEOGEO64
野性を呼び覚ますオフロードレーシングゲーム アーケードに登場！
©SNK 1998
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03（5275）6200 大阪☎06（339）0110［AM9:00～PM5:00］※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp



The Future Is Now
SNK®
HYPER NEOGEO 64™ 新製品
野性が世界を駆け巡る。
Get you wild.
アーケードの興奮をそのまま再現! SNKのネオジオ新作ソフト。
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
TM
©SNK 1998
ネオジオ専用ロムカセット 4月29日発売予定 価格32,000円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
闘いが俺を強くする。
シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』、ネオジオに登場!!
NEOGEOはSNKの商標です。


3D・HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
それぞれの思いを胸に秘め、彼らは今日も路上(みち)に起つ。


ARIKA / CAPCOM
進化を続ける、
新たなる源流。
EX2
STREET FIGHTER
ストリートファイターEX2
●新登場の2人「ハヤテ」「シャロン」。そして"ストII"でお馴染み「ブランカ」「バルログ」「ダルシム」が遂に参入!!
●あらゆるコンビネーション技を可能にする、常識破りの新システム「エクセル」。バトルの可能性が無限に広がる。
●グラフィックを一新。闘いをさらに白熱したものに演出する、超美麗グラフィックでキャラ独自の技も冴えわたる。
© ARIKA CO., LTD. 1998, © CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
画面は開発中のものです。

ゲーメスト
合併号 5.30/6.15 1998
No.224

平成10年6月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第13巻第15号通巻224号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-6/15 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122443060560